

SAGA OM RINGER

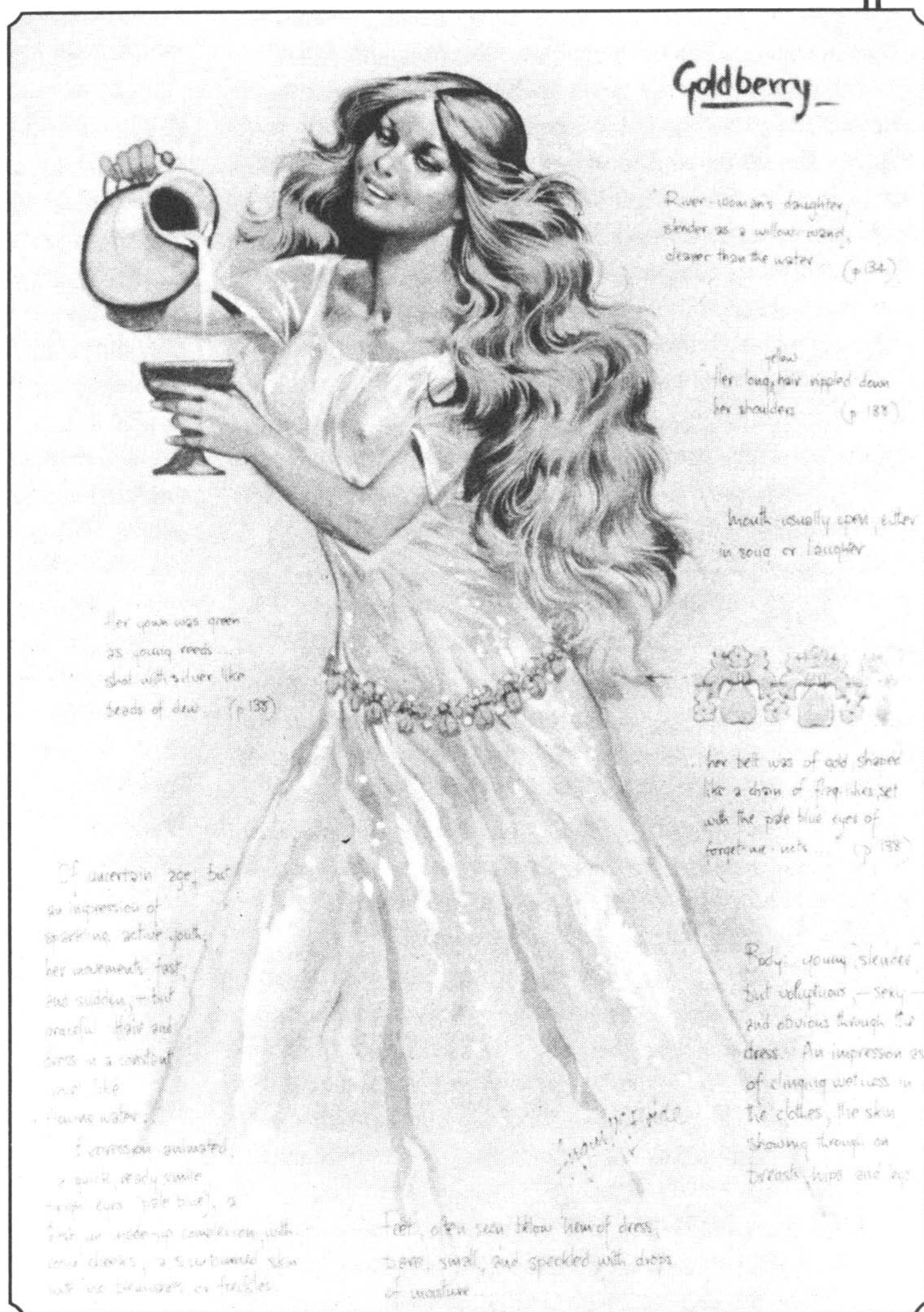
ROLL-
SPELET



MIDGÅRD SHÄFTE

6 SPELVÄRLDEN

СРЪЯНІЯНІ



För att kunna leda ett fantasyrollspel måste Spelledaren skapa alla de delar som tillsammans bildar "Spelets värld". Delarna liknar dem som man kan hitta i en roman eller pjäs:

1. Man måste ha en miljö där händelserna kan utspelas.
2. De personer som lever i miljön måste skapas.
3. Man måste utarbeta en grundhandling eller bakgrund till spelet.
4. Man måste bestämma hur vissa detaljer ska hanteras i spelet (t.ex. äventyr, magi, religion, helande, gift).

Det krävs mycket ansträngning och möda från Spelledaren för att utveckla de här delarna. Det finns eller kommer att publiceras ett antal färdiggjorda produkter, t.ex. äventyr, som tillhandahåller alla eller några av de här delarna. Spelledaren bör komma ihåg att alla sådana hjälpmedel, både regler och äventyr, bara är stöd för hans egen fantasi och skaparkraft. Äventyren och reglerna ska anpassas och modifieras av Spelledaren så att de stämmer överens med hans eller hennes syn på hur spelvärlden ska fungera.

För att skapa en midgård spelvärld måste Spelledaren först och främst läsa och ta intryck av J.R.R. Tolkiens verk, framför allt Bilbo och Sagan om ringen, men även Silmarillion och Sagor från Midgård. Böckerna ger en rik och utförlig beskrivning av en spännande miljö – hela Arda, och i synnerhet Midgård. Där förekommer en mängd personer och varelser: alver, hober, dunedain, trollkarlar, enter, nazguler, orcher, troll, drakar, balroger och många andra.

Hur Spelledaren än väljer att göra, kan SRR ge riktlinjer och förslag till hur han ska organisera huvuddragen i spelet. Följande avsnitt handlar om de olika inslag som förekommer i ett fantasyrollspel och visar på några av de problem och situationer som kan uppstå under spelets gång.

6.1 MILJÖN

Spelets miljö kan variera beroende på hur mycket tid, ansträngning eller pengar Spelledaren är beredd att lägga ut. Som tur är för Spelledare som leder spel i Midgård är mycket av arbetet redan gjort – av J.R.R. Tolkien. Äventyrsspelns kampanjer och äventyr ger ytterligare material. Hjälpmedel som kartor, beskrivningar av byggnader och städer och olika faror och skatter är nödvändiga för att skapa en miljö som är realistisk och spelbar.

För att hjälpa nya Spelledare att gradvis förstå ett fantasyrollspel förenklar SRR skapandet av spelets miljö. Det finns tre grundläggande typer av miljö i SRR: civiliserade områden, utmark och äventyrsplatser. Varje miljö tillfredställer ett behov i spelet. Tillsammans bildar de en ram som täcker de flesta av de situationer som kan uppstå.

6.1.1 CIVILISERADE OMRÅDEN

De civiliserade områdena i ett fantasyrollspel ger rollpersonerna och andra en möjlighet att köpa och sälja, få mat och husrum, finna information om tänkbara äventyr, återhämta sig från skador, och mycket annat. Ett civiliserat område är med andra ord en plats som fungerar som en bas för en

grupp äventyrare. Sådana områden kan också ge bakgrund för äventyr, t.ex. överfall av tjuvar eller rånare, bedrägerier, barslagsmål eller giftmord. Förslag till händelser av den här typen och riktlinjer för hur de ska spelas ges i avsnitt 7.1.

Ett civiliserat område kan vara något så enkelt som ett avsides beläget värdshus eller slott (ett exempel på civiliserat område i SRR är värdshuset i avsnitt 10.1). De kan också vara något så stort som en storstad, med komplicerade politiska förhållanden och äventyr. Ett civiliserat område kan beskrivas i följande delar:

- ◆ Kartor och planritningar.
- ◆ Beskrivningar av invånare och besökare.
- ◆ Prislista på tjänster, förnödenheter och utrustning.
- ◆ Sammanfattning av information och ledtrådar.
- ◆ Beskrivning av möjligheterna att bli helad och återhämta sig.
- ◆ Beskrivning av möjliga faror och äventyr.
- ◆ Beskrivning av händelser och stämningar i området.

6.1.2 UTMARK

Utmarken i ett fantasyrollspel innefattar alla delar av världen som inte är äventyrsplatser eller civiliserade områden. I utmarken kan rollpersonerna resa, slå läger, speja, gömma sig och undvika förföljare. De kan också träffa på varelser och andra personer i utmarken, möten som kan resultera i bakhåll, strid, möten, iakttagelser eller något annat. Sådana händelser och hur man hanterar dem finns beskrivna i avsnitt 7.2.

Utmarken kan visas med en enkel pennteckning över ett litet område med terrängdetaljer, civiliserade områden och äventyrmiljöer utsatta. Utmarken kan också spänna över hela Midgård i en mycket odetaljerad form, som t.ex. kartorna i romanerna, tillsammans med detaljkartor och beskrivningar över det område där spelet utspelar sig. Kartorna och terrängskisserna som finns med i SRR är ett bra exempel på en detaljerad utmarksbeskrivning. Utmarken kan i allmänhet beskrivas med hjälp av följande:

- ◆ En översiktlig karta över hela världen.
- ◆ Detaljkartor över det område där äventyren utspelar sig.
- ◆ Placeringen av civiliserade områden och äventyrsplatser.
- ◆ Skisser över typisk terräng som man kan stöta på.
- ◆ Beskrivningar av vanliga varelser och invånare.
- ◆ Beskrivningar av personer och varelser som kan passera förbi.
- ◆ Lista över möjliga möten och faror (inklusive väder).

6.1.3 ÄVENTYRSPLATSER

Äventyrsplatserna är särskilda platser som ger rollpersonerna möjlighet att smyga omkring, undersöka, slåss, plundra och allt det där som ingår i fantasyrollspelets främsta syfte – äventyret. I avsnitt 6.4 beskrivs några typer av äventyr. Äventyrsplatser har för det mesta några gemensamma drag: de består av någon sorts miljö (t.ex. ett slott, en ruin, ett grottsystem, ett tempel), de medför någon sorts fara (t.ex. vakter, fientliga invånare, fällor) och de ger något syfte eller

mål (t.ex. skatter, befria fångar, utplåna onda varelser).

En äventyrsplats kan vara mycket enkel, som en liten grotta (se exemplet trollgrottan i avsnitt 10.3), lite mer komplicerad, som en borgruin (se exemplet på borg i avsnitt 10.4) eller mycket komplicerad, som en ruinstad eller ett urholkat berg. En äventyrsplats kan i allmänhet beskrivas med hjälp av följande detaljer (se avsnitt 10 för två fullständiga exempel):

- ◆ Platsens ursprungliga syfte.
- ◆ Vad (om något) som har gjort platsen till en äventyrsplats.
- ◆ Vad platsen används till för tillfället.
- ◆ Vem, eller vad, som bor där eller ofta vistas där.
- ◆ Kartor över platsen och dess omgivning.
- ◆ Faror (fällor, vakter, invånare).
- ◆ Skatter eller målsättningar.

Kartor: För att kunna spela på en äventyrsplats måste Spelledaren åtminstone ha en skiss över hur platsen ser ut. Det kan vara en enkel karta över rum, dörrar, väggar, gångar, torn, o.s.v. och deras inbördes förhållande. Kartorna i avsnitt 10 ger exempel på hur man kan skapa äventyrsplatser.

Faror: För att äventyrsmiljön ska bli spännande måste det finnas faror. De kan bestå av vakter, fällor och fientliga invånare som människor, orcher, troll och andra varelser (se avsnitt 6.2). Farorna kan utgöras av naturliga hinder, som släta väggar, avgrunder, sammanstörtade väggar m.m. De markeras på kartan över äventyrsplatsen. Äventyrsplatserna i avsnitt 10 ger exempel på faror.

Skatter: Tabell ST-6 ger en lista på några typer av skatter som man kan hitta på en äventyrsplats: pengar, ädelstenar, vapen, rustningar, magiska föremål, besvärjelser på runpergament, besvärjelser i magiska drycker och ledtrådar som för vidare, t.ex. kartor, böcker eller inskriptioner. Skatterna behöver inte bara bestå av det som finns i tabellen. Magiska föremål och besvärjelser begränsas bara av fantasin. Mycket kraftfulla föremål kallas artefakter. De har för det mesta en detaljerad historia, ett syfte och en livsinställning (de är onda eller goda). Magiska föremål diskuteras mer ingående i avsnitt 5.1.6. Spelledaren måste vara försiktig när han placerar ut skatterna på äventyrsplatsen. Alltför mycket pengar eller alltför mäktiga föremål kan göra spelet obalanserat. Alltför lite pengar och föremål kan göra spelarna ointresserade av spelet.

Målsättningar: Rollpersonerna måste ha någon anledning att besöka äventyrsplatsen. Det kan vara ett uppdrag, som att rädda en fånge, undersöka äventyrsmiljön, spionera på någon eller stjäla något. Det är bara fantasin som begränsar vad det kan vara.

6.2 SPELLEDARENS PERSONER (SLP)

Ett rollspel behöver inte bara miljöer, utan också personer och varelser som befolkar miljön. Rollpersonerna är spelets

äventyrare, men Spelledaren måste skapa resten av världens befolkning, spelledarpersonerna och varelserna. Spelledaren behöver förstås inte utarbeta hela Midgårds befolkning. Han behöver bara skapa de spelledarpersoner som rollpersonerna möter. I ett enkelt spel består SLP vanligen av rollpersonernas vänner och fiender, neutrala personer som rollpersonerna kommer i kontakt med (t.ex. för att köpa eller sälja, få information eller betala skatt) och andra personer och varelser som ger fantasyrollspelet djup och känsla.

Hjälpmedel ger vanligen fullständiga beskrivningar av flera spelledarpersoner och riktlinjer för hur de ska spelas. I äventyret i avsnitt 10 beskrivs de spelledarpersoner som används i äventyret. De är ett bra urval av olika sorters spelledarpersoner och varelser som kan användas i ett fantasyrollspel. I Tabellen för Spelledarpersoner (ST-3) står den genomsnittliga bonusen för spelledarpersoner ordnade efter yrke och rang.

När Spelledaren ska ta reda på vad spelledarpersoner gör i en viss situation, eller hur de reagerar, kan han slå ett obegränsat "reaktionsslag". Om reaktionsslaget blir högt reagerar spelledarpersonerna i allmänhet på ett sätt som är positivt för rollpersonerna. Om slaget blir lågt reagerar de negativt. Är det medelhögt blir reaktionen neutral. Hur starka reaktionerna blir beror på hur högt eller lågt reaktionsslaget blir.

EXEMPEL: I exempeläventyret i avsnitt 1.2 lämnar de tre orcherna sitt läger i skymningen genom att klättra uppför trappan till det raserade tornets bottenvåning. De blir medvetna om att de är i fara när deras ledare får en pil genom halsen och faller. De två återstående orcherna ser sig omkring och får syn på en mänsklig kvinna som knäböjer över en kista och har ryggen vänd mot dem, en dvärg med ett nyavskjutet (och alltså oladdat) armborst och en alv som svävar ungefär 5 meter över dvärgen.

De kan välja mellan flera, olika mycket aggressiva, handlingar: anfalla dvärgen, anfalla den knäböjande människan, spänna kortbågen, ta skydd och slåss i försvar, backa långsamt och leta efter möjligheter att anfalla, eller fly. Spelledaren tar med ledarens död i beräkningen (orchledare styr ofta med hjälp av hot) och slår ett reaktionsslag för var och en av orcherna (högt innebär att de är aggressiva). Den första orchen slår 06 och flyr för livet (eller för att "skaffa hjälp"). Den andra slår 91 och beslutar sig "tappert" för att anfalla den närmaste, och naturligtvis "svagaste" motståndaren, den knäböjande kvinnan som har ryggen vänd mot honom.

Om han hade slagit mycket högre än 91 skulle han ha anfallit den förrädiska (men sega) dvärgen som sköt hans ledare. Om han hade slagit medelhögt skulle han ha spänt sin båge eller försvarat sig på något sätt. Om han hade slagit lågt hade han förstås gjort sin kamrat sällskap och sprungit sin väg.

6.2.1 GENOMSNITTSBEFOLKNINGEN

Första steget i att skapa spelledarpersonerna är att bestämma vilka raser och kulturer som finns i världen i stort. För Midgård finns en sådan beskrivning av befolkningen i Tolkiens verk och i Kampanjer och Äventyr från Äventyrsspel. En översiktlig beskrivning av raser och kulturer ges i avsnitt 9.

Sedan måste Spelledaren bestämma vilka raser och kulturer som finns i den del av Midgård där hans spel utspelar

SPELVÄRLDEN

sig. Äventyret i avsnitt 10 utspelar sig i området mellan Bri och Vattnadal. Raserna i området är alltså, enligt SRR, hober, dvärgar, alver, orcher, troll och människor. Människornas kulturer är dunedain, skogsmän, landsbygdsbefolkning och dunlänningar.

Om han bestämmer hur befolkningen ser ut kan Spelledaren tänka sig hur man lever i området och hur spelldarpersonerna tänker och uppträder. Det hjälper honom också att utveckla spelets grundhandling (se avsnitt 6.3) och gör de möjligt att skapa en fylligare bakgrund till spelldarpersonerna.

6.2.2 FIENTLIG BEFOLKNING

Medlemmar av de raser eller kulturer som är fientligt inställda till rollpersonerna måste beskrivas mer noggrant än resten av befolkningen, eftersom det är en stor risk att rollpersonerna kommer att råka i konflikt med dem.

Om rollpersonerna tillhör Midgårds Fria Folk består den fientliga befolkningen till största delen av orcher, troll, onda varelser och onda människor. I nybörjaräventyr rekommenderar vi att rollpersonerna inte är onda, eftersom onda rollpersoner är mycket svårare att hantera för Spelledaren.

6.2.3 ÄVENTYRSPLATSERNAS INVÅNARE

Invånarna på en äventyrsplats är många gånger fientligt inställda. Ibland kan invånarna vara vänligt eller neutralt inställda till rollpersonerna. Det hela beror på omständigheterna i äventyret.

Kom ihåg att intelligenta invånare på en äventyrsplats behöver vissa saker: en anledning att vara där, mat, vatten, toaletter (ibland), underhållning och en mängd andra saker.

Tänkande raser: De farligaste och därför mest spännande fienderna är intelligenta eller någorlunda intelligenta personer. I Midgård bebos därför många av äventyrsplatserna av orcher, troll och onda människor. Det finns också många intelligenta varelser i Midgård som inte direkt betraktas som personer, t.ex. drakar och enter.

Flora och fauna: Många äventyrsplatser bebos av djur och växter. Djuren kan vara vänliga, aggressiva om de blir retade, aggressiva om de blir angripna eller aggressiva av naturen. De kan också vara kontrollerade av intelligenta invånare på äventyrsplatsen. Tabell ST-2 sammanfattar egenskaperna hos många av Midgårds djur. Växter kan vara farliga ibland, t.ex. om de är giftiga, men brukar å andra sidan inte vara aggressiva. Oftast tjänar de som mat, mediciner eller gifter. Äventyrets mål är ibland att hitta växter, t.ex. sådana som kan hela en av rollpersonerna.

Monster och andra varelser: Förutom personer och djur kan midgård äventyrsplatser bebos av en mängd monster och intelligenta varelser. Tolkiens böcker är fulla av varelser som drakar, jättespindlar, balroger, ulvar, enter och många andra magiska eller ovanliga varelser.

6.2.4 MIDGÅRDA VARELSER

Ett antal varelser som är unika för Midgård finns beskrivna i

avsnitt 8. Vissa är relativt vanliga, t.ex. crebain, medan andra är sällsynta, ja rent av unika, t.ex. balroger. Här finns en lista på dessa varelser.

Balrog
Crebain
Drake
Dumbeldor
Dyvätte
Ent
Fastitocalon
Gast
Hummerbagge
Huorn
Jätte
Jättespindel
Kraken
Mearas
Mordorfluga
Mumakil
Mörkerbest
Nazgul
Ulv
Vampyr
Varulv
Örn

6.2.5 ROLLPERSONERNAS MEDHJÄLPARE

Spelledaren och spelarna vill ofta ha spelldarpersoner som hjälper rollpersonerna eller äventyrar tillsammans med dem. Det behövs ofta när rollpersonerna är för få för att klara av ett visst äventyr själva. Dessutom är det ofta ett stöd att ha bundsförvanter eller en mäktig vän som kan bilda motvikt mot överdrivet mäktiga fiender. I Tolkiens roman Bilbo fungerade Gandalf som en sådan vän för dvärgarna och Bilbo under äventyren. Äventyrets handling (se avsnitt 6.3) har stor betydelse för hur sådana spelldarpersoner förs in i spelet och används.

Lejda medhjälpare: Rollpersonerna vill kanske lejda spelldarpersoner som kan äventyra tillsammans med dem. Spelledaren måste bestämma hur många personer och av vilken sort som finns tillgängliga vid en viss tidpunkt i ett visst område. I små civiliserade områden är antalet tillgängliga medhjälpare begränsat. I Midgård är det lättast att hyra krigare och spejare. Barder och utbygdsjägare är ovanligare, andebesvärjare sällsynta och trollkarlar mycket sällsynta.

När rollpersonerna försöker lejda en spelldarperson låter Spelledaren dem slå på kolumnen för Påverkan och samspel i den Fasta manövertabellen (MT-2). Spelledaren bör bestämma hur svårt det är att lejda spelldarpersoner som vill ge sig ut och äventyra i ett visst område. Följande svårighetsgradering baserar sig på vad rollpersonen erbjuder den han försöker lejda. En "andel" är pengavärdet på de skatter, fränsett magiska föremål (gs, ss, bs, ks, ts och ädelstenar, se

avsnitt 6.7.5), som rollpersonerna lägger beslag på under äventyret, delat med det antal deltagare som inte är lejda.

LEJNINGSTABELL

Svårighetsgrad Erbjudande

Rutin	1 gs (eller mer) per dag, plus en hel andel.
Mycket lätt	5-9 ss per dag, plus en halv andel.
Lätt	5-9 ss per dag, plus en kvarts andel.
Medelsvårt	1 gs per dag.
Svårt	5-9 ss per dag.
Mycket svårt	1-4 ss per dag.
Extremt svårt	En halv andel.
Vansinnigt	En kvarts andel.
Absurt	"Kom med oss på äventyr."

Spelledaren spelar de lejda personerna också sedan de har blivit lejda, men den som har lejt dem kan bestämma vad de gör i ofarliga och oviktiga situationer. Om inte den som har lejt personen lyckas med ett slag för påverkan och samspel, ska Spelledaren göra ett "reaktionsslag" för den lejda personen för att avgöra hur han reagerar i farliga eller obehagliga situationer. Om han slår lågt är personen ovillig att ge sig in i situationen. Om han slår högt är personen villig att handla.

Bundsförvanter: Vissa spelledarpersoner kan vara rollpersonernas bundsfövanter och hjälpa dem om de råkar vara på samma uppdrag eller i samma trakter. Ett bra exempel på det är Frodos och Sams möte med Faramir och Ithiliens utbygdsjägare i norra Ithiliens skogar. Frodo och Faramir var bundsförvanter och Faramir gav Frodo råd, hjälp och en plats att vila sig på. Spelledaren kan ordna spelet så att rollpersonerna har bundsförvanter att vända sig till när de behöver läkekonst, information och hjälp.

Beskyddare: Lejda personer och bundsförvanter är ganska passiva medhjälpare som Spelledaren kan ge rollpersonerna. Beskyddaren är en mer aktiv hjälpare. Beskyddare är spelledarpersoner som dyker upp när de behövs, eller när rollpersonerna kallar på dem. Tom Bombadill beskyddade till exempel Frodo och hans vänner ett slag efter det att de hade lämnat Gamla Skogen. När de höll på att bli dödade av gastar kallade Frodo på Tom Bombadill genom att recitera en vers. Vi föreslår att beskyddare bara kan åkallas inom ett visst område, ett visst antal gånger eller vid en viss grad av fara.

6.3 HANDLINGEN

Handlingen i ett äventyr bör beröra sådana saker som de politiska förhållandena i äventyrsområdet, spelledarpersonernas handlingar och syften, rollpersonernas syften och motiv och samverkan mellan dessa element. Handlingen kan vara enkel, som ett raserat torn bebott av banditer och deras skatter (rollpersonerna är ute efter skatterna). Den kan å andra sidan vara lika komplicerad som handlingen i "Sagan om ringen". Vi föreslår att nybörjare använder äventyr med enkel handling. Avsnitt 10 innehåller ett sådant, med

ett slott som kan innehålla skatter.

6.3.1 POLITISKA FÖRHÅLLANDEN

Om Spelledaren skissar upp de grundläggande politiska förhållandena i spelet kan han lättare avgöra hur spelledarpersonerna handlar. Det hjälper honom också att ge rollpersonerna en mer levande bakgrund. Det ger en ram för händelseutvecklingen i de områden som rollpersonerna färdas igenom. Ett krig eller en väpnad räd kan till exempel pågå i det område där rollpersonerna äventyrar.

Världspolitiken: Den översiktliga politiska situationen i Midgård under Andra och Tredje Åldern är ganska enkel: Sauron och hans styrkor försöker erövra den kända världen genom direkt konflikt (krig) eller genom infiltration och korruption bland de Fria Folken. De Fria Folken försöker (på ett splittrat sätt) stå emot Saurons expansion och förhoppningsvis besegra honom. I mitten står neutrala styrkor som låter sig påverkas av de två motpolerna.

Dessutom har många olika kungadömen och kulturer sina egna inre politiska förhållanden och målsättningar. Den specifika politiska situationen (Hur mäktig är Sauron? Vad gör han? Vad gör de Fria Folken? etc.) bör grunda sig på den tidsperiod då spelet utspelar sig. Spelledaren kan samla material om det här i Tolkiens böcker.

Fjärde Åldern möjliggör en större frihet i att bestämma de politiska förhållandena i Midgård. Spelledaren kan skapa vilken politisk situation han vill och är bara begränsad av de tidigare åldrarnas historia. Under den här perioden föreslår vi att de viktigaste politiska organisationerna är imperier, kungadömen, gillen, religiösa grupper och liknande. Många av konflikterna i Midgård kan bero på motsättningar mellan sådana grupper. Verkligt onda, i motsats till själviska, organisationer kan vara kvarlevor av Saurons styrkor, t.ex. orcher, pirater eller banditer.

Regionalpolitiken: De politiska förhållandena i det specifika område där rollpersonerna äventyrar, måste beskrivas mer detaljerat än världspolitiken. Frågor som måste besvaras är bl.a.: Är Saurons styrkor aktiva i området? Är de lokala härskarna korrumperade av Sauron? Är de lokala härskarna i strid med varandra? Var ligger de stridande parternas högkvarter? Hur behandlar båda sidor folk som inte är inblandade i konflikten? Alla lokala förhållanden som kan påverka rollpersonerna bör utarbetas.

6.3.2 SLP:S SYFTEN OCH PLANER

Alla viktiga spelledarpersoners syften och planer bör antecknas. En bondes syfte är att odla sin gröda. Försäljare och handelsmän vill sälja dyrt och köpa billigt. Lokala ämbetsmän vill driva in skatterna och bevara lugnet. Ovanligare personer kan ha målsättningar som står i motsättning till eller som sammanfaller med rollpesonernas mål. Sådana målsättningar bör utarbetas noga.

6.3.3 ROLLPERSONERNAS MÅL OCH MOTIV

Rollpersonerna får formulera sina egna målsättningar,

ibland med hjälp av Spelledaren för att få bakgrundsdetaljer. För att hålla spänningen uppe måste också Spelledaren ge rollpersonerna motiv för att göra saker. I ett bra äventyr är faror och belöningar balanserade. Att lägga beslag på skatter, erfarenhetspoäng, viktig information och liknande bör innebära risker, svårigheter och bra rollspelande. Det kräver erfarenhet och en bra Spelledare, så det kan ta flera äventyr innan man behärskar det.

6.4 TYPISKA ÄVENTYR

I det här avsnittet beskrivs några typiska äventyr och händelser som Spelledaren kan använda i spelet. Förslagen är översiktliga och måste anpassas till särskilda områden och omständigheter.

6.4.1 ÄVENTYRSIDÉER

Det här är äventyr som kan knytas till ett visst område eller en viss äventyrsplats. Spelledaren kan ge rollpersonerna information om flera äventyr och hoppas att de ska välja ett. Han kan också tvinga dem att välja ett äventyr eftersom det är det enda han har gjort iordning.

Uppdrag: Uppdrag är ofta äventyr där en spelledarperson skickar rollpersonerna till en äventyrsplats eller ett område för att utföra ett visst uppdrag. Spelledarpersonen kan följa med gruppen eller låta bli. Han kan ge dem all information han har om uppdraget, eller behålla en del uppgifter för sig själv. Spelledarpersonen har ofta dolda motiv och är villig att betala rollpersonerna för deras tjänster.

Ibland kan rollpersonerna utföra uppdrag som de själva har valt. Det kan t.ex. vara att rädda en tillfångatagen gruppmedlem, att rädda en vän eller anhörig, att leta efter örter för att hela en skadad gruppmedlem eller att söka efter ett särskilt magiskt föremål. Vilken som helst av rollpersonernas målsättningar kan användas för att skapa ett uppdrag.

Spaning: Spaning behöver inte nödvändigtvis utföras på äventyrsplatser. De kan bestå av en allmän undersökning av landskapet. Målet för spaning är information, antingen för en spelledarperson eller för rollpersonerna själva. Sådan information kan sedan leda vidare till ett uppdrag. Spaning leder ofta till strid vid möten med fientliga vakter eller patruller.

Plundring: Plundring är äventyr som går ut på att anfalla, slåss och plundra. Det behöver inte vara knutet till någon särskild äventyrsplats. Rollpersonerna är ute efter en bra strid med gott utbyte (skatter och erfarenhetspoäng).

Räder: Räder är i grund och botten samma sak som plundring, förutom det att rollpersonerna anfaller en särskild äventyrsplats.

Torneringar: Torneringar är uppvisningstävlingar i strid, bågskytte, ridning och andra stridsfärdigheter. De ordnas vanligen i civiliserade områden under fester och helgdagar. Prispengar, och vid sällsynta tillfällen magiska föremål, delas ut. De stridande försöker i vanliga fall inte skada eller döda

varandra, men olyckor inträffar. Om inte en deltagare försöker döda sin motståndare är alla allvarliga skador i en tornering A-skador, oavsett resultatet på anfallstabellen.

Tvekamp: Tvekamper är också intressanta. Rollpersoner och spelledarpersoner tycker ofta att de är oense om något som inte kan lösas med fredliga medel. Om ingendera parten vill fly och lämna staden kan tvisten sluta i tvekamp. Den kan bestå av allt från en kamp till första blod, där endast T- och A-skador utdelas, till en strid till döden.

6.4.2 SLUMPMÄSSIGA MÖTEN

Förutom planerade äventyr, kan händelser ofta inträffa när rollpersonerna möter någon av en slump. Möten kan ske i civiliserade områden eller i utmarken. Ibland, men inte alltid, leder de till strid. Möten innefattar bakhåll, strider, möten, iakttagelser, krogslagsmål o.s.v. Möten kan ske överallt i utmarken eller i civiliserade områden. I avsnitt 7.1.5 och 7.2.4 föreslås en metod för att avgöra när möten inträffar och av vilken typ de är.

6.5 MAGI I MIDGÅRD

Midgård hade unika band med de Odödliga Landen. Det skapade stora förutsättningar för uppkomsten och användandet av mäktiga krafter (magi). Sådana krafter uppenbarade sig i stor skala i Första Åldern och i mindre, men betydande grad i Andra Åldern. Sent i Tredje Åldern var de ganska omärkliga, utom i sådana fall som drakar, balrogen, Istari och Sauron. Det försiktiga användandet av mäktiga krafter berodde på sinnelaget hos dem som hade gåvan. Valar överlämnade den direkta övervakningen av Midgård i etapper vid slutet av Första Åldern och vid Numenors fall. De höll fortfarande vakt och ingrep i slutet av Tredje Åldern genom att sända Istari, varelser som liksom dem själva hade stora krafter. Istari brukade liksom sina herrar bara kraften när det var absolut nödvändigt för att bekämpa Mörkret, och då bara så mycket som krävdes. Det gjorde att de tycktes vara betydligt svagare än de egentligen var.

Midgård's övriga magiker brukade sina krafter i det fördolda. Människor och hober ogillade besvärjelser och kände sällan till att de fanns annat än i sagor och legender. Det gav en atmosfär där magiska händelser sällan iakttogs och ofta förväxlades med naturliga händelser.

En av de främsta anledningarna till det försiktiga och hemlighetsfulla användandet av magi och besvärjelser är Saurons närvaro i Mordor. Sauron är inte den som håller tillbaka när han bedömer det som nödvändigt att handla med stor kraft. Han handlar försiktigt och i tysthet, särskilt när han återhämtar sig från ett stort bakslag, men han är kapabel till otyglade utbrott. De som lever under hans öga är särskilt noga med att inte leda blickarna till sig. Den känslan kan förklara återhållsamheten hos dem som kan konsten att kasta besvärjelser. Några är försiktiga och oroliga för att störa tingens ordning, men andra är utan tvekan rädda.

Andra i sin tur dog för Saurons hand eller dödades av någon annan med stor makt, för de tappra och kraftfulla vågar ofta utmana de största farorna.

När Spelledaren gör iordning miljön för ett fantasyrollspel byggt på Midgård måste han vara noga med att begränsa användandet av magi. Magiker är sällsynta och öppna demonstrationer av magiska krafter är ännu ovanligare. Alverna använder visserligen magi i vardagslivet och dvärgarna använder besvärjelser av en mängd anledningar, till och med för att göra underbara leksaker, men magiska krafter är ändå inte något som alla har. Bland hoberna betraktas magi som sagostoff. Många människor tycker likadant. Somliga har faktiskt aldrig hört talas om magi. Rasbeskrivningarna i avsnitt 9 ger fler detaljer för de olika raserna.

Det är fullt möjligt för en Spelledare att bestämma att spelarnas rollpersoner inte har tillgång till besvärjelser i hans kampanj, utan sådana är begränsade för ett litet antal spelledarpersoner. Detsamma kan också gälla magiska föremål. Varje Spelledares inställning till magi måste präglas av hans syn på Tolkiens verk.

6.6 RELIGION I MIDGÅRD

Midgård är en väldig världsdel som hyser en mängd raser och kulturer. De flesta har sin egen gud eller gudar och sina egna religiösa regler och ritualer. Många av religionerna tillber grymma gudar och dyrkar Mörkret. Andra gudavärldar återspeglar någon lokal uppfattning av, och tro på, några eller alla Valar. Det gäller särskilt nordvästra Midgård där alver och upplysta människor känner de högstas sanna väsen.

6.6.1 ERU OCH VALAR

Eru är Ardas Enda Gud och Valar är hans tjänare. Det är Valar som lever i Aman. Eru gav dem ursprungligen i uppdrag att vaka över världen. Trots att de slutade att ingripa direkt i midgårdade händelser efter Numenors fall år 3319, försöker de fortfarande upprätthålla tingens ordning. Genom sina sändebud (Istari) hjälper de de Fria Folken i deras kamp mot Sauron. Valar tycker att de har rätt att ingripa, eftersom de bara rättar något som är fel, och bekämpar en makt med en annan. Både Istari och Sauron är ett slags mindre Valar som kallas Maiar.

Bland Valar finns ett antal varelser som normalt bara existerar som andar. De tar bara fysisk form när de har att göra med lägre varelser eller när de besöker Midgård. Några – som Morgoth, Sauron och balrogerna – har fångats i sin fysiska form sedan de utnyttjat en alltför stor del av sin inre kraft. Fastän de ursprungligen kunde förändra sitt utseende som de ville, har deras ondska bundit dem vid det fasanfulla yttre de har nu.

De femton större Valar kallas ofta Ardas Kraft eller Ainur. Det är främst de som vördas av Midgårdens invånare. Bland dem står de åtta Aratar ("Upphöjda") främst:

Manwe: Valars kung. Vindarnas gud. Luftens och Vädrets herre.

Varda: Valars drottning. Stjärngudinnan. Ljusets Ande. Hon kallas också Elbereth eller Elentari.

Ulmo: Havsgud. Vattnens herre.

Aule: Smeden. Jordens herre. Hantverkets beskyddare. Bergens och dvärgarnas skapare. Han kallas också Mahal.

Yavanna: Livgivaren. Jordens gudinna. Frukternas skapare. Växternas beskyddare. Hon kallas också Kementari.

Namo: Andarnas gud. De dödas herre. Domaren. Härskare i Vëntans Salar. Han kallas också Mandos.

Nienna: Sorgens, Medlidandets och Lidandets gudinna. Gråterskan. Samvetet.

Orome: Jägaren. Djurtämjaren. Skogarnas herre. Vildmarkens härskare. Hornblåsaren. Han kallas också Araw, Aldaron och Tauron.

Morgoth: Den Svarte Fienden var en gång den främste av Aratar, och av alla Valar, men han föll i onåd och störtades ut i Tomrummet. Under namnet Melkor ("Han som höjer sig i makt") blev han avundsjuk på sin herre Eru och önskade makt. Han var Mörkrets Konung och allt onts ursprung – Ondskan förkroppsligad.

De andra sex större Valar är Vana (Blommornas och Sångens gudinna), Lessa (Danserskan, Ungdomens och Festernas gudinna), Irmo (Drömmarnas gud, Visionernas herre), Lorien, Este (Helaren), Vaire (Ödesgudinnan och Mandos hustru).

Kom ihåg att Valar dyrkas av många folk under olika namn och former. Några dyrkar en Vala framför de andra, eftersom den har makt över naturkrafter som är viktiga för dem. Ulmo är t.ex. ofta viktig för kustfolk, och han kan dyrkas under ett helt annat namn.

6.6.2 RELIGIÖSA SEDER

De religiösa bruken är olika från plats till plats, men i nordvästra Midgård är de vanligen informella. Meditation i enskildhet och enstaka gemensamma högtider är de vanligaste bruken i området. I andra områden av Midgård är strikta eller formella religiösa seder vanligare.

I rasbeskrivningarna i 9 finns religiösa seder och bruk beskrivna.

6.7 DIVERSE DETALJER: GIFTER, SJUKDOMAR, VÄDER, KÖPENSKAP OCH PENGAR

Det finns många inslag i ett fantasyrollspel som ger detaljrikedom, känsla och realism. Många av de här inslagen har diskuterats i olika regelavsnitt, men allt som finns i en verklig värld kan inte tas med. Ytterligare några viktiga ämnen diskuteras i det här avsnittet.

6.7.1 GIFTER

Gifter är intressanta inslag i spelet. De ger fara och spänning till den enklaste fälla eller det simplaste anfall. I tabell ST-5 finns ett urval av användbara gifter med priser, effekt, källa och form angiven.

6.7.2 SJUKDOMAR

Sjukdomar är också intressanta. De ger realism åt spelet. Sjukdomar kan vara allt från en vanlig förkylning till en pest som har skapats av Mörkrets Herre för att minska befolkningen i vissa områden. I tabell ST-5 finns en sammanfattning av ursprunget och symptomen för olika sjukdomar.

6.7.3 VÄDER

Det är viktigt att avgöra hur vädret är under äventyret. I tabell ST-8 finns en metod för att bestämma temperatur och nederbörd för en viss dag. Spelledaren ska:

- ◆ Bestämma vilken månad det är.
- ◆ Bestämma vilket klimat området har, t.ex. varmt och fuktigt, svalt och torrt, varmt och torrt.
- ◆ Bestämma temperaturen.
- ◆ Bestämma om det är någon nederbörd, hur mycket och av vilket slag.

De numrerade månaderna motsvarar ungefär våra månader. 1 är alltså januari, 2 februari, o.s.v. De alviska namnen för månaderna finns också med. Mönstret är det samma för olika halvklot och temperaturzoner, men årscykeln är förskjuten sex månader på södra halvklotet.

6.7.4 HANDEL

I många delar av Midgård bedriver man byteshandel. Det är utbyte av varor av ungefär samma värde. Penningvärdet kan vara ett jämförelsemått för dem som idkar byteshandel. Tabell ST-4 kan användas för att beräkna det ungefärliga bytesvärdet för olika varor. För det mest är det ändå enklare att köpa och sälja med hjälp av pengar.

Priserna i tabell ST-4 gäller när rollpersonerna köper varor. Priser på magiska föremål kan bestämmas enligt riktlinjerna i avsnitt 5.1.6. Om rollpersonerna försöker sälja varor i ett civiliserat område kan de automatiskt få 50% av normalpriset, om de kan hitta en köpare. Det är t.ex. svårt att hitta någon som vill köpa en stav som kastar eldklot på ett världshus.

Rollpersonen kan försöka få ut mer än 50% genom att göra ett fast manöverslag (se avsnitt 4.5.2) i kolumnen för Påverkan och samspel i den Fasta manövertabellen MT-2. Han riskerar förstås att inte kunna sälja varan. Spelledaren grundar svårighetsgraden hos Påverkansslaget på hur högt pris rollpersonen begär, vem han försöker sälja till (vad har kunden för vana av handel och hur gärna vill han ha varan) och hans säljteknik (om han t.ex. begär 80%, får ett delvis lyckat resultat, sänker priset till 70% och försöker igen, sjunker svårighetsgraden vid ett andra slag).

6.7.5 PENGAR

Vi föreslår att pengarna består av mynt som väger 10 gram styck. Mynten har olika värde beroende på metallen de är myntade av (mithril, guld, silver, brons, koppar eller tenn). De är:

1 mithrilstycke (ms)	= 100 guldstycken (gs)
1 guldstycke	= 10 silverstycken (ss)
1 silverstycke	= 10 bronsstycken (bs)
1 bronsstycke	= 10 kopparstycken (ks)
1 kopparstycke	= 10 tennstycken (ts)

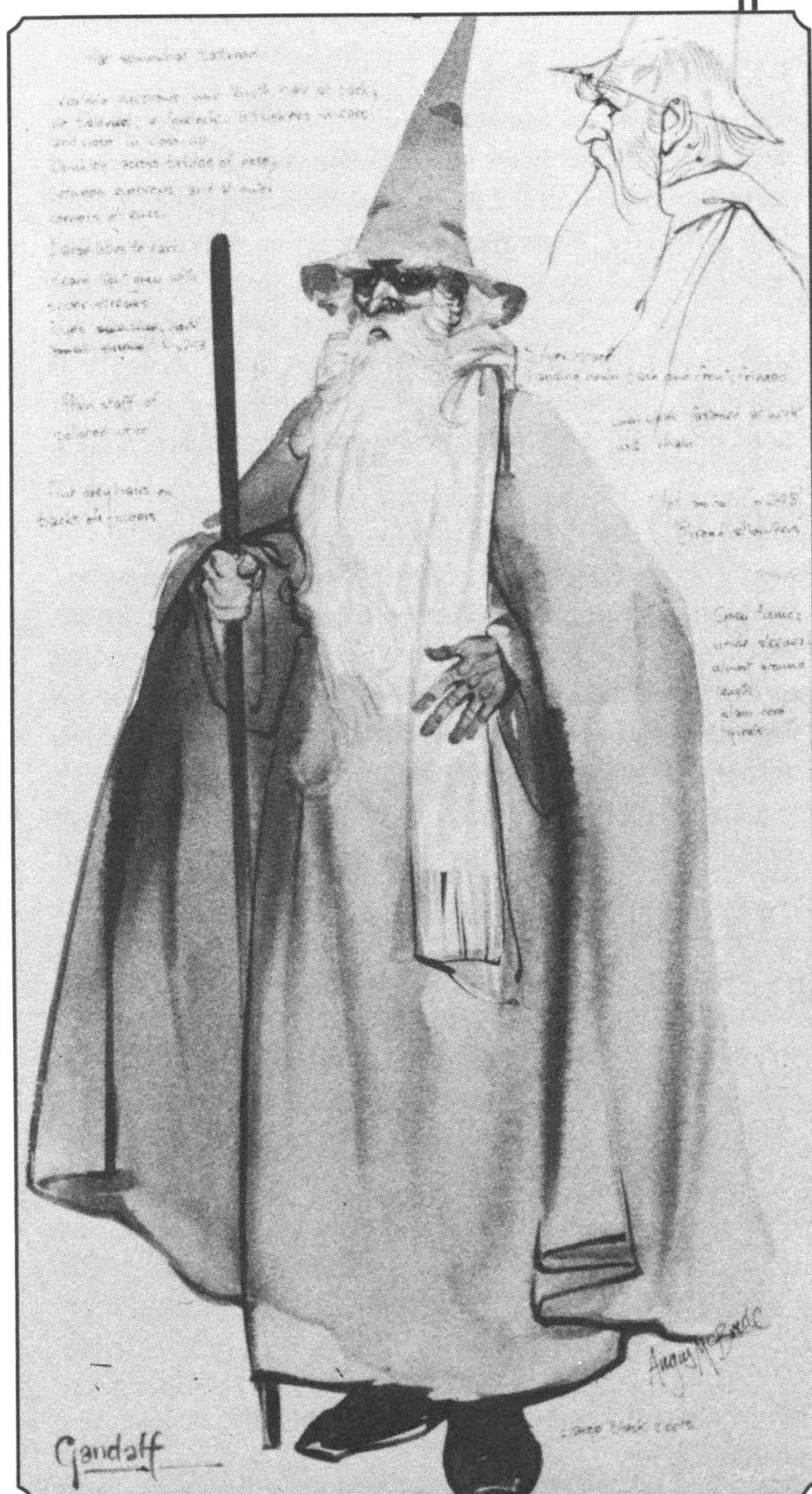
Mithrilmynt är mycket sällsynta. De kan inte inlösas mot sitt fulla värde överallt. I Midgård är mithrilmynt vanligast från början till mitten av Tredje åldern. Då sjönk deras värde till 50 gs eller till och med till 10 gs.

Frånsett mithrilmynten är varje myntsort värd tio gånger mer än den närmaste lägre. Värdet hos en mängd pengar (som inte överstiger 10 gs) kan alltså skrivas som ett femsiffrigt tal. Den första siffran visar antalet guldstycken, den andra silver, den tredje brons, den fjärde koppar och den sista tenn. 63251 är alltså 6 gs, 3 ss, 2 bs, 5 ks och 1 ts.

7

HANDLINGAR I STORSKALIG MILJÖ

ΛΗΜΜΑΤΙΚΗ Ι ΚΥΛΛΟΓΡΑΦΙΑ ΒΙΛΙΑ



HANDLINGAR I STORSKALIG MILJÖ

Den storskaliga miljön består av civiliserade områden och utmark (se avsnitt 6). Jämfört med handlingar i liten skala (se avsnitt 4), som vanligen utspelar på äventyrsplatser, är handlingar i storskalig miljö ofta mindre farliga och tar kortare tid att avgöra och beskriva.

7.1 VERKSAMHET I CIVILISERADE OMRÅDEN

Verksamhet i civiliserade områden kan vara enkel, som att återvända från ett äventyr, läka skador, utrusta sig och dra ut på äventyr igen. Men det är ofta intressant att göra besöket i ett civiliserat område mer händelserikt. En civiliserad plats kan vara en källa för information, intriger, nöjen och farliga möten.

7.1.1 KÖPA OCH SÄLJA

Rollpersonerna kan vanligtvis sköta sina affärer med vanliga varor, t.ex. förnödenheter, själva. Sådan verksamhet beskrivs i avsnitten 5.1.6 och 6.7.4. Priserna finns i tabellerna ST-4, ST-5 och ST-7. Vissa mer ovanliga delar av handeln kan innebära köpslagning och prutning. Då spelar Spelledaren den person som rollpersonen försöker göra affärer med. Spelledaren bestämmer också om det finns köpare och säljare av ovanliga eller särskilda föremål eller örter. Det ingår normalt i beskrivningen av det civiliserade området.

7.1.2 MAT OCH HUSRUM

Alla civiliserade områden kan erbjuda mat och husrum, även om det bara är diskvatten eller brödsmulor och en lada. I tabell ST-4 finns pridförslag för mat och husrum på ett vanligt värdshus i en stad. Spelledaren kan slå ett slag för varje värdshus eller annan inkvartering som rollpersonerna besöker, för att se hur fullbelagt det är. Ett mycket högt resultat betyder att det inte finns några rum. Ett mycket lågt resultat betyder att rummen kan vara billigare än normalt.

7.1.3 SAMLA INFORMATION

Ett civiliserat område är ofta den bästa platsen att hämta information. Information om uppdrag som spelledarpersoner vill ha utförda kan man få på värdshus, gator och torg, antingen via rykten eller direkt av den som vill ha uppdraget utfört. Där finns också anslag om torneringar, tvekamper och andra tilldragelser, tillsammans med efterlysningar och annat.

Man kan få höra rykten och ledtrådar om lokala händelser, varelser och äventyrsplatser av ordsbefolkningen på barer och värdshus. Det hjälper ofta att supa folk berusade eller få dem på gott humör för att få mycket information. Informationen kan bestå av rykten, legender, skvaller och direkta lögner.

Mot betalning kan man få pålitlig information som kartor och beskrivningar från folk som vet vad som pågår. Man kan köpslå om information, som om alla andra varor (se avsnitt

6.7.4).

Spelledaren kan låta rollpersonerna göra "slag för bakgrundskunskaper" för ett visst ämne. Då kan de komma ihåg berättelser, legender eller annan information som de lärt sig tidigare i livet. Barder har som sitt yrke att minnas, så de får en +5 bonus per rang, eftersom de hela tiden ökar och förnyar sin kunskap. Spelledaren kan använda lakttagelsekolumnen eller Allmänna kolumnen på den Fasta månövertabellen (MT-2) för att avgöra slag för bakgrundskunskaper.

7.1.4 LÄKNING OCH ÅTERHÄMTNING

Att helas och att återhämta sig från skador diskuteras i avsnitt 4.9. Spelledaren bör bestämma vilka möjligheter man har att helas (första hjälpen, örter och andebesvärjare) i varje civiliserat område, även om det bara är en bondkvinna med några gamla trasor och en glödgad eldgaffel. De krävs mat och husrum, och kanske en sköterska, för att en rollperson ska kunna återhämta sig från svåra skador.

7.1.5 MÖTEN

Ibland förvandlas handling i storskalig miljö till handling i småskalig miljö, t.ex. strid, stöld, flykt. Spelledaren gör ett obegränsat "verksamhetsslag" för varje dag i ett civiliserat område för att avgöra hur troligt det är att det inträffar ett "möte". Om resultatet blir mycket högt kan rollpersonerna råka ut för ett möte. Hur högt slaget måste vara för att ge ett möte beror på hur det civiliserade området och rollpersonernas situation ser ut.

Några typiska möten i civiliserade områden är krogslagsmål på en bar eller ett värdshus som rollpersonerna besöker, ett försök att råna eller stjäla från rollpersonerna (på gatan eller i deras rum), ett försök att sälja falska varor eller information till rollpersonerna, ett anfall utifrån mot det civiliserade området. Möjligheterna är oändliga och kan ofta leda till äventyr som tar en hel spelomgång.

7.2 VERKSAMHET I UTMARKEN

När en grupp befinner sig i utmarken försöker den vanligen ta sig från en plats till en annan (se avsnitt 7.3 för verksamhet i utmarken i sökandet efter något). Spelledaren måste sköta verksamhet som förflyttning, att slå läger, att undvika förföljare, och möten.

Verksamhet i utmarken sköts vanligen i fyratimmarsperioder när rollpersonerna förflyttar sig eller är verksamma, och tolvtimmarsperioder när de vilar, sover eller gömmer sig. Avstånden mäts vanligen i kilometer.

7.2.1 FÖRFLYTTNING

Normal förflyttning i en storskalig situation sköts i fyratimmarsperioder. Den skiljer sig från förflyttning i liten skala (se avsnitt 4.4). I tabell ST-9 finns några vanliga förflyttningssträckor för 4 timmar, baserade på terrängen. Terrängen

antas ha öppna ytor eller stigar. Om gruppen hugger sig fram genom djungel eller tät undervegetation halveras förflyttningssträckan. Spelledaren bör anpassa sträckan efter olika omständigheter, t.ex. belastning, skadade rollpersoner, att färdas mer än åtta timmar i sträck, för lite mat och väderleksförhållanden.

Om man färdas nattetid utan belysning är förflyttningssträckan normal för grupper där alla har mörkersyn. För grupper utan rollpersoner med mörkersyn sänks förflyttningen till 10% av det normala. Om åtminstone hälften av rollpersonerna kan se i mörker är förflyttningen 75% av den normala. Om färre än hälften har mörkersyn är den 50% av det normala. Dessa begränsningar gäller dock inte om man färdas på en väg.

7.2.2 LÄGERPLATSER

Gruppen antas vila ungefär 15 minuter varannan timme som den färdas (10 minuter varje timme i klippig terräng). Det är inräknat i de förflyttningssträckor som anges i tabell ST-9. En grupp kan färdas 8-12 timmar per dag. Sedan antas de slå läger för resten av dygnet. Vi kallar viloperioden för natt, men vissa varelser, särskilt alver och dvärgar, kan färdas på natten och sova på dagen. Om gruppen bara har färdats i åtta timmar antas de ha hittat en bra, lättförsvarad lägerplats. Annars kan Spelledaren göra ett obegränsat slag för att avgöra hur bra platsen är. Ett lågt resultat betyder att det är en dålig lägerplats, kanske i ett farligt område. Ett högt resultat ger en bra lägerplats.

Rollpersonerna håller normalt vakt i skift (vanligen tre, fyra eller fem pass), men Spelledaren ska inte föreslå eller påminna dem att göra det. Om det sker ett möte (se avsnitt 7.2.4) delar spelledaren in natten i ett antal delar, vanligen grundade på rollpersonernas vaktpass. Han slår för att slumpmässigt avgöra när mötet sker. Det är bara de rollpersoner som höll vakt, som är vakna och redo när mötet sker. De andra rollpersonerna måste väckas av handlingar eller ljud under mötet, eller av de redan vakna rollpersonerna.

Tänk på att man inte kan sova särskilt väl iförd rustning. Om man dessutom har på sig rustningen flera dygn i sträck kan man drabbas av obehagliga hudåkommor.

7.2.3 FLY OCH GÖMMA SIG

Ibland blir gruppen förföljd av fiendestyrkor genom utmarken. De kan vara jagade av en annan grupp (direkt förföljelse) eller de kan vara efterlysta (hela utmarken letar efter dem).

Om de är efterlysta slår Spelledaren för möten (se avsnitt 7.2.4) en gång i timmen i stället för var fjärde timme. Vid direkt förföljelse vill de förföljda vanligen undvika att slåss eller bli infångade. De kan också bestämma sig för att lägga sig i bakhåll för förföljarna. Direkt förföljelse sköts varje timme enligt följande:

1. Avgör avståndet mellan förföljarna och de förföljda.
2. Förföljarna måste lyckas med en spåramanöver, modi-

fierad av en av förföljarnas bonus för Spåra och med avdrag för en av de förföljdas spåraslag (om de förföljda vet att de är jagade). Om de förföljda inte försöker dölja sina spår läggs 40 till slaget.

3. Om spåramanövern är "lyckad" eller "fullständigt lyckad" (från tabell MT-2), förändras avståndet mellan de två grupperna med skillnaden mellan deras förflyttningssträckor. "Nästan lyckad" innebär att avståndet är oförändrat.

4. Om spåramanövern är "delvis lyckad" ökas avståndet mellan grupperna med förflyttningsförmågan hos de förföljda.

5. Sämre spårningsresultat är misslyckanden.

Om förföljarna får syn på dem de jagar avgörs situationen i liten skala (se avsnitt 4). I regn eller snö avbryts jakten om avståndet mellan de två grupperna är större än den sträcka som förföljarna kan förflytta sig under en timme. Sträckan är kortare i hårt regn och längre i lätt regn enligt Spelledarens bedömning.

7.2.4 MÖTEN

Vid vissa tillfällen gör Spelledaren ett obegränsat verksamhetsslag för att se hur livlig verksamheten är i området där rollpersonerna befinner sig. Sedan gör en av spelarna ett obegränsat undvikandeslag för att avgöra hur bra gruppen undviker en händelse. Skillnaden mellan de två slagen kontrolleras mot befolkningstätheten på Mötestabellen ST-10.

Det här kallas för ett mötesslag. Det görs normalt var fjärde timme när gruppen förflyttar sig och en gång under varje sovperiod (natt) när gruppen har slagit läger. I tabell ST-10 finns också modifikationer för verksamhetsslaget och undvikandeslaget.

7.3 SPANING I UTMARKEN

En grupp rör sig ofta inte bara genom utmarken. Den söker medvetet efter någonting eller någonstans. De kan vara på jakt efter örter, en äventyrsplats, mat, vatten. Det är troligt att ett sådant sökande leder till möten (se Mötestabell ST-10).

7.3.1 SÖKANDET EFTER ÄVENTYRSPLATSER

Sökandet efter äventyrsplatser kan delas in i två typer: sökande efter en särskild plats och sökande efter vilken plats som helst i området. Sökandet efter en särskild plats är ofta resultatet av information från kartor, rykten eller andra ledtrådar (se avsnitt 7.1.3). Sökandet efter okända platser kan bero på rykten, eller på äventyrlust och tanken på skatter. Slumpmässiga platser kan vara djurs hålor, gamla gravar, övergivna torn och tempel, eller övergivna ruiner av något slag.

7.3.2 SÖKANDET EFTER ÖRTER

Rollpersonerna letar ofta efter örter för att hela en kamrat, för att använda i framtida äventyr eller för att sälja och få

HANDLINGAR I STORSKALIG MILJÖ

pengar. I tabell ST-5 finns klimat och terräng där vissa örter växer. Gruppen får göra ett fast manöverslag i kolumnen för "Iakttä och spåra" i tabell MT-2 utan den vanliga iakttägelserbonusen varje timme som de letar efter örter i lämplig terräng. Följande procedur kan användas:

1. Svårighetsgraden att hitta örten hämtas i tabell ST-5. Den ger en modifikation till iakttägelsermanövern.

2. Gruppen lägger också följande modifikationer till sitt slag:

–50 om de letar i ett område som de redan har genomsökt någon gång under de senaste sex månaderna.

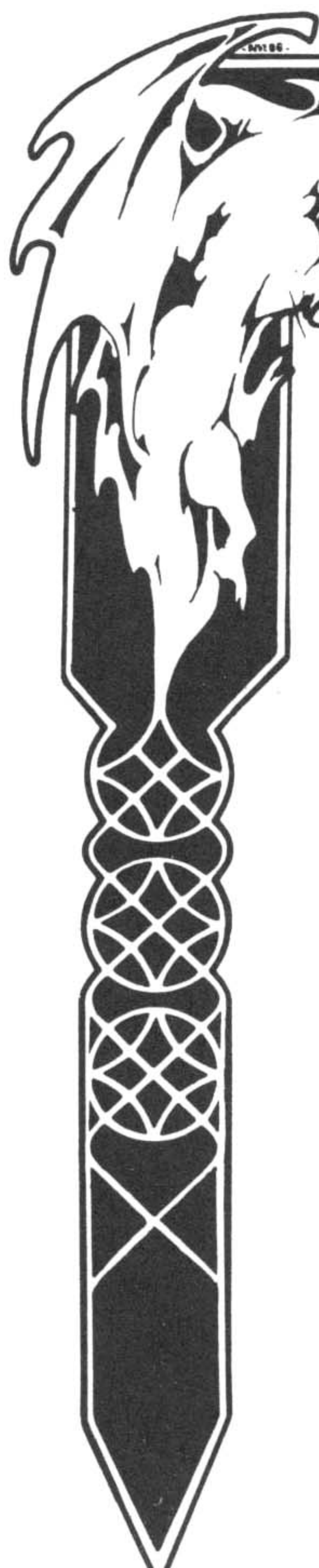
+20 för varje andebesvärjare och utbygdsjägare i gruppen.

+2 för var och en i gruppen som letar.

3. "Fullständigt lyckat" anger att rollpersonerna har hittat 1-5 doser. "Lyckat" anger att de har hittat 1 dos. "Nästan lyckat" gör att de får slå igen för samma timme med +20 i bonus. "Delvis lyckat" eller "Misslyckat" gör att de inte hittar några örter. "Fullständigt misslyckat" eller "Blunder" gör att de inte kan hitta fler örter den dagen.

Gruppen kan dela upp sig i mindre grupper (eller gå var för sig). Då får varje grupp slå ett slag. Smågrupperna måste leta i olika områden under fyratimmarsperioder. De är vanligen utom hörhåll för varandra och de råkar ut för olika möten.

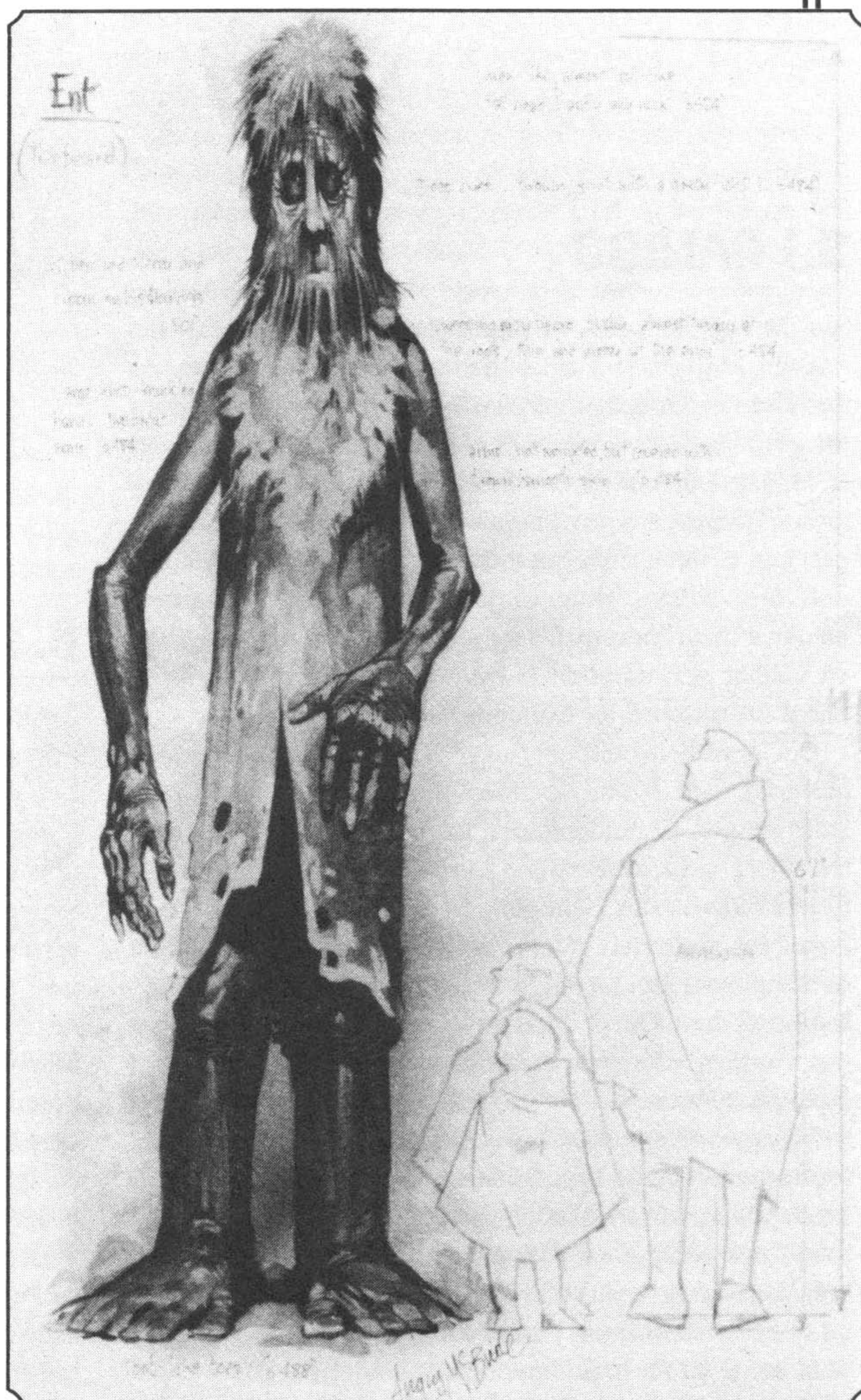




8

MIDGÅRDS VARELSER

НМЛК ЯКНХКН



De speciella monster och djur som finns i Tolkiens värld är mycket viktiga för alla kampanjer. Varelserna kan vara allt från små förtretligheter som dumbeldorer till mäktiga bestar som balroger. En del monster är intelligenta och/eller sociala djur som måste behandlas på ett visst sätt när man stöter på dem. Några av de här speciella monstren finns beskrivna i detalj i rasbeskrivningarna i avsnitt 9. För dem har bara stridsegenskaperna tagits med i Tabell ST-2. Många av monstren i Tolkiens värld är mycket mäktiga. Monster som balroger eller drakar bör inga rollpersoner av låg rang eller ovana spelare stöta på.



8.1 BALROG

Av alla mörka väsen i Midgård fanns inga, bortsett från Sauron, med större makt än balrogerna. De kom ursprungligen från de Odödliga Landen, och kan ha varit maiar som försvurit sig åt Mörkret. De är ofattbart mäktiga i jämförelse med Midgårds invånare. Till och med drakar fruktar balrogerna. De beskrivs på många sätt av de få som har överlevt och kan berätta: Balroger är både eld och skugga, väldiga och föränderliga, "skuggvingade" och slemmiga, starkare än den största lindorm. De svingar en flammande piska och ett väldigt och kraftfullt svärd. (Alla deras vapen anfaller enligt Anfallstabell för tvåhandsvapen, AT-3.)

Det fanns flera balroger i den Första Åldern, då de tjänade Morgoth, den Mörka Fienden. Bland annat deltog de i stormningen av noldorstaden Gondolin. De försvann nästan allihop vid omvälvningen som följde på Morgoths fall vid Första Ålderns slut. Balroger i Sagan om ringen kallas helt enkelt för "Balroger". Det är en varelse så fruktansvärd, att den knappast kan ha några fränder utan att någon har lagt märke till dem. Det är ändå troligt att andra balroger fångades i underjorden när deras herre störtades, precis som balroger i Moria.

Balrogens brinnande vapen ger en allvarlig brännskada, förutom de vanliga allvarliga skadorna. De ger också 5-50 skadepoäng i brännskador. Piskan har en räckvidd på 7 meter och sköldar skyddar inte mot den. Alla som rör vid balrogens kropp när den inte befinner sig i vatten drabbas av ett anfall motsvarande ett eldklot (+30 i AB). Inga avdrag görs annat än för rustningar och besvärjelser.

Närhelst balroger vill använda sin väldiga styrka för att slita någon i stycken, behöver den bara lyckas med en Svår manöver med all bonus inräknad för att fånga personen.

När den har greppat sitt offer måste balroger lyckas med ett slag på Tabellen för Mycket svår manöver med en modifikation på +50 minus offrets styrkebonus om det fortfarande är vid medvetande. Om resultatet blir 100 eller mer slits offret av på mitten och dör. Ett resultat under 100 motsvarar det antal skadepoäng som offret tar, minus hans styrkebonus om han är vid medvetande.

Balroger kan hoppa över de flesta hinder. De kan också förändra sin storlek kraftigt. Balroger utstrålar skräck, så alla som ser en balrog i hela dess fasansfulla vrede måste lyckas med ett Motståndsslag (MS) mot en 15:e nivåns skräckbesvärjelse eller springa för livet. Om MS misslyckas med mer än 50 svimmar rollpersonen, eller står omtöcknad i 1–10 ronder. Om han misslyckas med mer än 100 dör rollpersonen omedelbart i en hjärtattack.

8.2 CREBAIN

En sorts stora, svarta kråkor som har fallit under onskans makt. Crebain lever främst i Dunland och Fangorn. De flyger för det mesta i stora flockar. De är först och främst spanare, och de anfaller sällan. De har +50 i lakttagelsebonus när de flyger.



8.3 DRAKE

Det finns tre sorters drakar, alla skapade av Morgoth i solens Första Ålder. Några ringlade som ormar, andra gick på alla fyra, och de mest mäktiga kunde flyga.

De mäktiga bevingade drakarna dök för första gången upp på scenen i slutet av Första Åldern. Morgoth, som tänkte krossa Valar, släppte lös en hord av bevingade, eldsprutande monster, ledda av Ancalagon den Svarte, mäktigast av alla drakar. Som tur var för den goda sidan blev Ancalagon dräpt av Earendil i en luftstrid när hjäten nedsteg från firmanentet ombord på sitt flygande skepp Vingilot. Det döda monstret störtade ned på Tyranniets Berg som hade skapats av Morgoth, och jämnade dem med marken. Det var en fruktansvärd krasch, som ögonblickligen förändrade hela Midgårds topografi.

Drakar är inte visa, men väl listiga och grymma. De kan tänka, drömma, och till och med spå i framtiden. De tror alltid det värsta om andra, eftersom de alltid vill det värsta själva. Inget glädjer en drake mer än att få plundra en stad på dess skatter, samla bytet i en gyllene hög och vila på den ett århundrade eller två. Drakar har faktiskt svaga sidor: de brukar bli fåfänga och självgoda om de aldrig utmanas. De

kan låta avslöja sig när de talar i gåtor och alla tycks ha en akilleshäls, en öm punkt där rustningen kan genomborras och där de kan såras dödligt.

Drakar är 30-40 meter långa och har ett vingspann som är 20% större än deras längd. Hela kroppen är täckt av otroligt sega, glänsande fjäll som är större än manshänder.

Drakar har en fasansfull utstrålning som slår betraktare med fasa på samma sätt som balroger.

Alla drakar är listiga, fåfänga, extremt intelligenta och har utomordentligt skarpa sinnen. De är rovgiriga, snåla och älskar förstörelse och eld.

Drakar anfaller med en fruktansvärd styrka. Spelledaren bör låta draken anfalla flera motståndare på en gång, en med varje tillgängligt ben, och dessutom med munnen och svansen. Alla benen kan anfalla mer än en person, med -15 i avdrag för varje extra person. En drake kan anfalla samma motståndare med två ben.

Det farligaste vapnet en drake kan ha är andedräkten. När den används mot en motståndare går den på blixttabellen med 100-150 i AB på upp till 100 meters avstånd. När den används mot en grupp används klottabellen med 50-75 i AB på upp till 50 meters avstånd. När den används på klottabellen täcker andedräkten en kon med en 15 meter bred bas. En drake kan spruta eld en gång var sjätte rond, upp till 4-6 gånger per timme.

8.4 DUMBELDORER

En sorts vildsinta, bevingade insekter som finns omnämnda i hobernas dikter. De är gulsvart getingar som väger 3-4 kg och har ett gift som ger 2T10 i skada om offret träffas, får en allvarlig skada och misslyckas med ett MS på 3:e nivån.

8.5 DYVÄTTE

Dyvättarna är en sorts onda, människoätande andar som sägs vara besläktade med gastarna. De trivs i otrevliga träsk och sumpmarker där de utgör en fara för alla i närheten. De kan ändå visa sig lönsamma när de en gång har dödats, för de samlar på sig skatter. Om en grupp dyvättar jagas på flykten eller blir dödade, kan ett Spåra-slag med -50 i avdrag föra sällskapet till dyvättarnas tillhåll och skatter.

8.6 ENT (ONODRIM)

Enterna är de starkaste och största av de goda raserna. De har extremt hårda armar och ben och kan klyva sten och stål när de blir retade. Det sker sällan, men få vill vara närvarande när det sker. Alla som ser en rasande ent måste stå emot en 10:e nivåns skräckbesvärjelse. De som misslyckas med 1-50 flyr. De som misslyckas med mer än 50 förlamas av fasa i 1-100 ronder. En ent kan använda vilket föremål som helst som kastvapen, på samma sätt som en jätte, men enten har 110 i AB tack vare sin stora smidighet. Enterna har väldigt



seg hud, som kan motstå allt utom kraftiga yxhugg. Krossvapen och pilar gör därför bara halv skada. De måste göra en allvarlig "E" skada innan man får slå med -10 (ingen positiv modifikation för E-skadan) på den Allvarliga skadetabellen för stora varelser. Brinnande vapen och eld gör skada som på en vanlig varelse.

Trots att de är det äldsta av de talande folken låg enterna i dvala innan alverna kom. Alverna lärde dem att tala och fick dem att börja röra på sig. Enterna är skogens herdar. De liknar vanligtvis en viss trädart. Det gör att enterna skiljer sig mycket åt i storlek och utseende. Enterna är vänliga av naturen. De tänker långsamt och gör aldrig något förhastat om de inte är ursinniga.

Enterna är en döende ras, till viss del för att trötthet, glömska eller förbittring har fått dem att återfalla till en sovande, trädlik form. En annan orsak är entiskornas försvinnande. Entiskorna skildes under årens lopp från sina makar och försvann från historiens blad.

8.7 FASTITOCALON

Ett stort, sköldpaddsliknande djur som enbart finns omnämnt i hobernas legender. En Fastitocalon är stor nog för att man ska kunna bo på den. De torde vara ungefär 50 meter långa, ungefär lika breda och med ett stort huvud och extremt starka labbar. Om de blir retade kan de med lätthet förstöra de flesta båtar och skepp.

8.8 GAST

Gastarna uppträder som mörka, människolika skuggvarelser med ögon som lyser svagt. De lever i samma värld som de fruktade nazgulerna och är svåra att uppfatta som något annat än mörka, dimmiga skepnader. Om de beskådas med hjälp av magi, kan gastarna framträda som slitna skepnader av stora kungar med kalla, onda ögon. Gastarna bor i dunedains gamla gravar, dit de sänts som fruktans budbärare av Sauron och Häxmästaren av Angmar.

Gastar är mycket svåra att döda. De tar halv skada av alla icke-magiska vapen. Slå på Allvarlig skadetabell för stora varelser och låt vapnet löpa samma risk att förstöras som

MIDGÅRDS VARELSER

när man anfaller en nazgul, men med 3:e nivåns effekt. Alla som vidrörs av en gast, eller träffas av hans vapen, råkar ut för motsvarande nazgulernas Svarta Andedräkt, men med 7:e nivåns effekt. Till skillnad från den Svarta Andedräkten påverkar gastens förmåga offret direkt. Gastar utstrålar fasa på samma sätt som balroger, men endast på 5:e nivå.

Det enda sättet att döda en gast för gott är att döda den fysiskt, öppna dess grav och låta sprida innehållet. Om inte det görs bosätter sig snart en ny, snarlik gast i graven. Tre olika sorters gastar finns beskrivna i tabellen. Gastens krafter är direkt beroende av makten hos den kung som ligger begravd i graven där gästen håller till.

8.9 HUMMERBAGGAR

Det här är stora insekter som sägs anfalla riddare i full rustning. De liknar myggor, har ett vingspann på ungefär en meter och väger ca 5 kg. De älskar träsk och sumpmarker, där de svärmar kring olyckliga förbipasserande i stora svärmar. De anfaller tills de har dött allihop eller tills offren är förtorkade skal.

8.10 HUORN

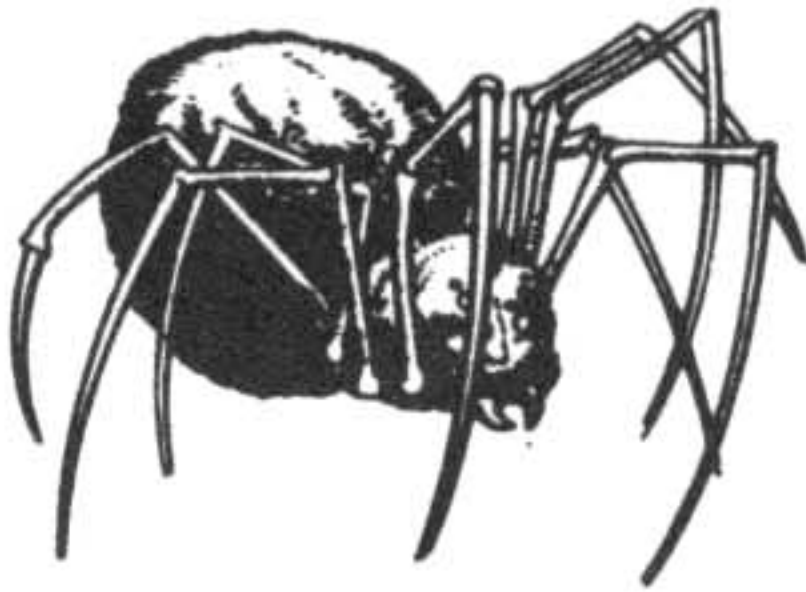
Huornerna är ett slags mellanting mellan levande träd och enter i dvala. Huornerna återfinns 50% av tiden tillsammans med enter. Huornerna slåss och försvarar som enter, men de är mycket långsammare och inte tänkande i egentlig mening. För det mesta lyder de enterna och slåss vid deras sida, om än av egna orsaker.

8.11 JÄTTE

Ännu en varelse som bara finns omnämnd i hobernas legender. Dessa 3 meter långa monster sägs vakta passen i Rhovanion. De är stora och enkelspåriga och bör helst undvikas. De anfaller med klubbor i anfallstabellen. Jättar kan också krossa folk under sina stora fötter och kasta stora föremål som finns till hands. Båda typerna av anfall kräver ett manöverslag mot offrets förflytnings- och manöverbonus, och om det lyckas görs ett anfall med 90 i AB. Föremål som kastas räknas på projekteltabellen och gör dubbel skada. Trampanfallen görs på Tvåhandsvapentabellen, AT-3 och gör tredubbel krosskada.

8.12 JÄTTESPINDEL

Jättespindlarna påträffas i Midgårds gamla skogar. De är en kvarleva av en ond ras som skapades av Morgoth och spreds av Ungoliant. Spindlarna är intelligenta och kan tala. De kan med lätthet fånga och äta alla utom de tappraste motståndarna. Den största av Midgårds spindlar under Tredje Åldern är det stora Honmonstret. Hon bor i Cirith Ungol och lämnas i fred till och med av Sauron. De flesta av



de mindre spindlarna slog sig ned i Grönmårdens, som senare döptes om till Mörkmårdens. De mindre spindlarna är de som avses i monstertabellen; Honmonstret är betydligt mer skräckinjagande.

Också de mindre spindlarna är kraftfulla fiender, eftersom de samarbetar i grupper, har ett förlamande gift och snabbt kan spinna nät. Om ett bitt träffar och ger en "A" allvarlig skada eller mer måste offret göra ett 5:e nivåns MS mot gift eller förlora medvetandet. Om MS lyckas görs varje nytt MS mot nya bitt på två steg högre nivå. Om något MS misslyckas med mer än 50 dör offret inom sex ronder.

8.13 KRAKEN

Kraken är väldiga, ondsinta släktingar till jättebläckfisken. De används av Mörkrets styrkor när så behövs, för att vakta ett område med salt- eller sötvatten. Varje kraken har många, många armar och kan anfalla upp till tre motståndare med full styrka. Om den väljer att koncentrera anfallet får den +50 i AB för varje anfall den avvarar. Om den gör fler än tre anfall i en rond får den dra ifrån 25 för varje extra motståndare som den anfaller. När den har gripit ett offer (en "C" allvarlig skada eller bättre), får inte offret någon sköldbonus och kraken får +20 i bonus plus eventuella bonus för situationen. Som synes i Tabell ST-2 finns det tre olika storlekar på kraken.



8.14 MEARAS

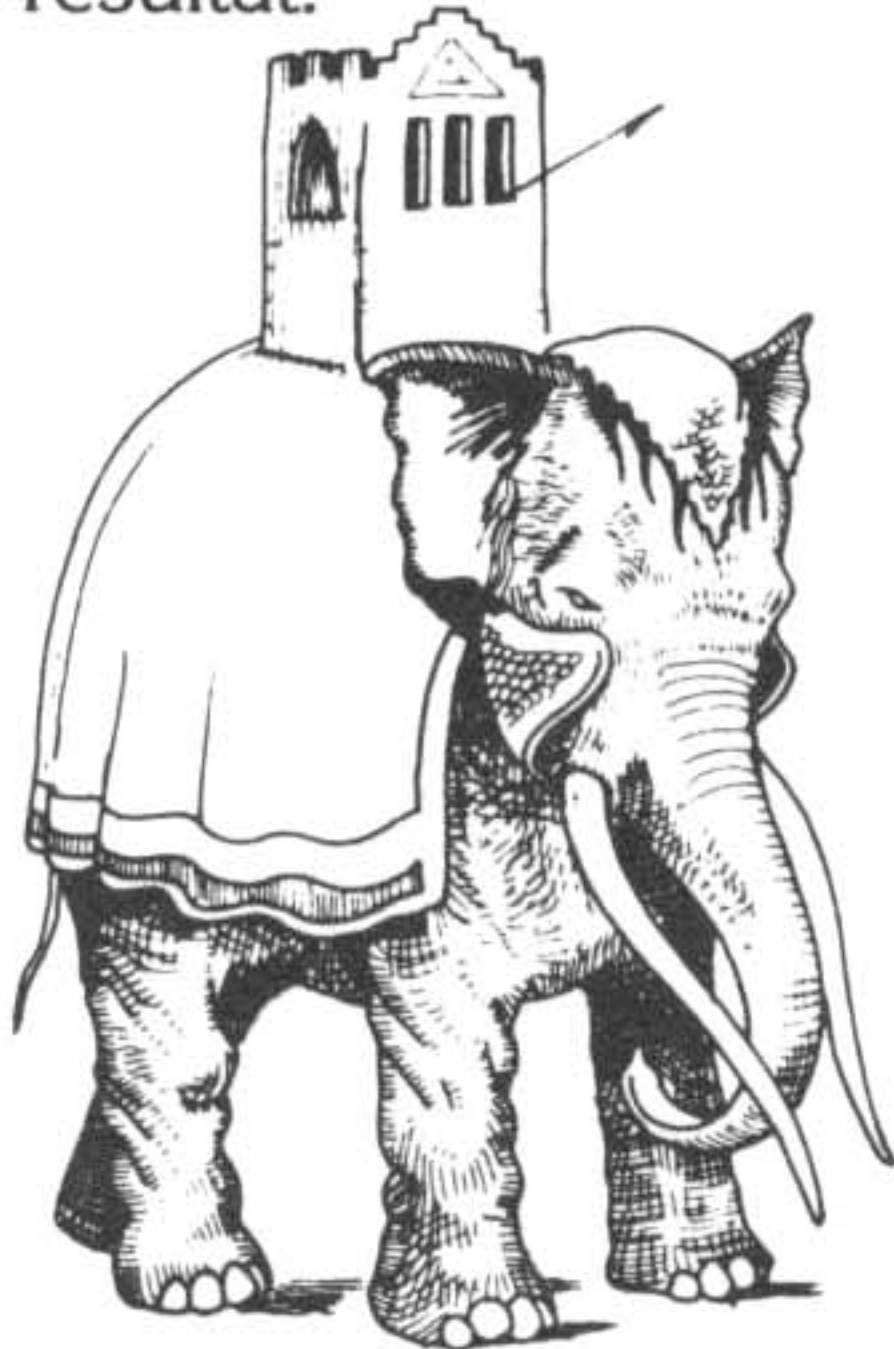
Mearas, rohirrims fantastiska hästar, formligen dyrkas av de blonda rytarna. Mearas är mycket intelligentare, snabbare och tåligare än några andra hästar. De är utmärkta strids hästar, om man bara man kan komma över dem. Ingen rohirrim säljer någonsin en sådan springare och han blir misstänksam om han ser någon som inte ägs av en av rohirrims ädlingar.

8.15 MORDORFLUGOR

De här grå insekterna med Saurons öga utmärkt på ryggen är de enda djuren på norra Mordors förtorkade slätter. De är rätt lika hästflugor.

8.16 MUMAKIL

Mumakilerna liknar den utdöda, ullhåriga mammuten. De tränas för strid av haradrim och andra sydröner. Alla mumakiler älskar strid och är svåra att kontrollera när de väl har börjat slåss. Alla hästar som kommer inom 30 meter från en mumakil måste lyckas med ett MS mot en 10:e nivåns besvärjelse eller fly för livet. Hästens ryttare får modifiera slaget med sin bonus för Rida. På grund av mumakilernas tjocka hud och rustningen som de bär i strid, gör alla pilar halv skada och allvarlig skada på Allvarliga skadetabellen för stora varelser får en modifikation av -10 på ett D- eller E-resultat.



8.17 MÖRKERBEST

Mörkerbestarna är hånfulla parodier av örnar. De lever i högt belägna grottor eller på klipphyllor under klipputsprång. Det finns ett antal av dem spridda bland kullarna i södra Mörkmården. De blir tio meter långa med ett vingspann på 10-15 meter, och är avlägset släkt med forntidens kölddrakar. De kan inte spruta eld, men de har ett enastående kroppspan-sar. Tre decimeter långa klor och två decimeters huggtänder har övertalat många att bli nästa mål mat för mörkerbesten.

Mörkerbestar ser utmärkt i mörker. De kan glidflyga ljudlöst och utan ansträngning, något som gör att de kan anfalla helt utan förvarning nattetid. Lägg +50 i AB till det första anfallet nattetid om inte offret lyckas göra ett -30 iakttagel-seslag för att få syn på besten. I dagsljus anfaller de mer direkt. De dyker ut ur solen och spetsar offret på sina ut-sträckta klor. De är ganska sällskapliga varelser och jagar ofta i par. Ett av djuren gör en avledande manöver samtidigt som det andra slår till bakifrån. Stora mörkerbestar kan bära två mans vikt när de flyger. De används ofta som riddjur av Saurons nazguler.

8.18 NAZGUL

De mäktigaste av Ondskans tjänare under Tredje Åldern, nazgulerna, är fruktade av alla. De kallas också "ringvål-na-erna" eller helt enkelt "de nio" och är nio mäktiga männi-skokungar som förslavades av Sauron i Andra Åldern. De ville ha stor makt och tog emot de Nio Ringarna som smiddes för människor av Sauron. Eftersom ringarna styrs av den Enda Ringen och kontrolleras av Mörkrets herre, blev nazgulerna hans slavar. De blev med tiden odödliga, men deras kroppar bleknade gradvis bort. Till sist blev de kraftfulla "skuggor".

De är nu Saurons mest betrodda medhjälpare. De leds av Häxmästaren av Angmar, som också kallas Härskaren av Morgul. Han är den mäktigaste och självständigaste av de Nio. Nazgulerna är rädda för djupt eller rinnande vatten, eld och heliga alviska namn, t.ex. Elbereth. De är praktiskt taget blinda med vanliga mått mätt, men de har ett utmärkt luktsinne och kan ta hjälp av andra varelser, t.ex. specialträ-nade hästar. Deras krafter avtar under dagen. Khamul, den näst mäktigaste av dem, är mycket rädd för ljus. Till viss del har alla nazguler den svagheten, men alla, också Khamul, kan behärska sin fruktan.

Nazgulerna är klädda i stora, mörka kappor, brynjor och hjälmar. Under kläderna är de bara skuggskepnader, nästan utan form. Nazgulerna har flera särskilda förmågor, men i strid använder de också vanliga vapen som svärd och förgif-tade dolkar. En särskild förmåga är skräck. Alla som kom-mer inom synhåll för en nazgul blir illa till mods och skräck-slagen (utan något MS). De som är dåraktiga nog att möta dem i strid och se in i deras rödglödande ögon måste göra ett 15:e nivåns motståndsslag om de inte ska förlamas i striden och låta sig fällas som mogen säd. Alla som överle-ver beröringen med en nazgul eller en allvarlig skada tillde-lad av en nazgul måste slå ett 10:e nivåns motståndsslag eller drabbas av Svarta Andedräkten. Om man har fått en allvarlig skada görs MS på -30. Den får offret att frysa ihjäl - oavsett hur kallt det är - men det fryser och förstör också offrets ande och själ. Man dör inom 10+ fysikbonus dagar från det att man fick sjukdomen.

De flesta vapen som rör vid en nazgul splittras och upp-löses. Inga andra vapen än de från Västerneß och de som smitts av alver kan skada nazgulen, även om de träffar. Ett MS mot ett 10:e nivåns anfall måste göras för alla vapen som



MIDGÅRDS VARELSER

träffar nazgulen. Alla vapen är av första rang, men de får följande bonus: fördubbla vapnets bonus (+10 ger +20 till MS). Alvsmidda vapen ger +20. Numenoritiska vapen ger +10. Heliga vapen ger +30. Bonusen är kumulativ. T.ex. får ett +15 magiskt kortsvärd smitt i Numenor (2×15+10=) +40 i bonus. Då krävs det 45 eller bättre för att klara MS.

Alla nazguler kan kasta några olika mäktiga besvärjelser. Kontrollerande besvärjelser och förintande eld är de vanligaste typerna. Häxmästaren av Angmar är den trollkunnigaste av nazgulerna. Nazgulerna rider för det mesta på stora svarta hästar eller mörkerbestar som är immuna mot deras närvaro. Riddjuren ger nazgulerna kroppsliga sinnen. Efter-som nazgulerna är andar ser de bäst i andevärlden.

8.19 OLOG-HAI

Se rasbeskrivningen i avsnitt 9.6.2.

8.20 ORCH

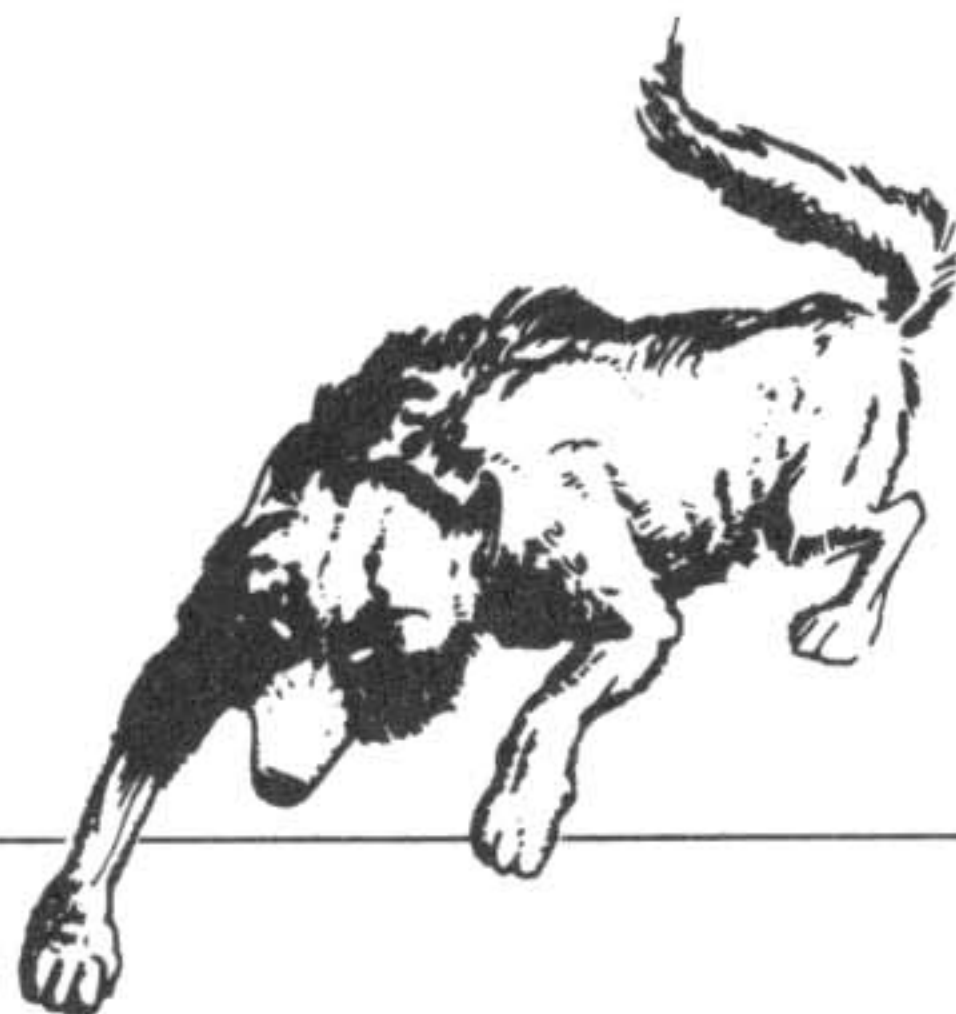


Se rasbeskrivningen i avsnitt 9.5.

8.21 TROLL



Se rasbeskrivningen i avsnitt 9.6.



8.22 ULV

Liksom de Stora Örnarna är större än jordiska örnar, är

ulvarna större än vanliga vargar. De är illvilliga men intelligenta och stora nog att vara riddjur åt de orcherstammar som de står i förbund med.

8.23 VAMPYR

Vampyrerna är ännu ett sorts uråldrigt monster från Morgoths mörka hålor. Många av hans och Saurons främsta tjänare och budbärare tog skepnad av vampyrer. Alla vampyrer kan flyga och de är beväpnade både med vapen och med kraftiga klor på vingspetsarna. De är andar och påverkar vapen på samma sätt som nazguler, men bara med tredje nivåns effekt. Den mest kända vampyren var Thuringwethil i Första Åldern. När hon hade förlorat sin magiska kappa och försvunnit, användes kappan av Luthien, som tillsammans med Beren infiltrerade Angband och stal Silmarilerna.



8.24 VARULV

Varulvarna är onda andar som hålls fångna av en än större ondska. De var Saurons särskilda tjänare i krigen i Beleriand under Första Åldern. Varulvarna talar både svarta språket och de flesta alviska tungomål och hade andra farligare förmågor. I likhet med balrogerna tvingar de sina motståndare att värja sig mot deras fasansfulla utstrålning. Det krävs ett 5:e nivåns MS för att stå emot den. Varulvarna är mindre Maiar eller någon annan sorts andar, så de låter sig inte dödas så lätt. Om de blir dödade lämnar själen bara tillfälligt det fysiska planet och återvänder efter en tid för att hämnas på sin baneman.

8.25 DE STORA ÖRNARNA

De stora örnarna är luftens obestridda härskare bland bergen i norr, om man bortser från drakarna. Örnarna är de största av alla fåglar och de tros vara av gudomlig härkomst. Eldar, de första alverna, trodde att örnarna var Manwes Tanke förkroppsligad.

Örnarna tycks verkligen vara värda en sådan dyrkan. Deras sinnen låter sig aldrig tämjas och de är aldrig onda. Örnarna levde från början i trädtopparna, men Manwe befälde dem att bygga sina bon på bergstoppar och klippkrön

bland Midgårds högsta berg. Därifrån kunde de bevaka de Dödligas länder nedanför och berätta för honom vad de såg och hörde. Dessa bevingade spanare var större än sina släktingar i Tredje Åldern. Thorondor, Örnarnas Första Konung, hade ett vingspann på 60 meter!

Under striderna i Första Åldern tjänade örnarna tappert eldar. När Beleriand hade slukats av havet flög örnarna österut. Några slog sig ned bland Dimmiga Bergens höga toppar, som då beboddes av fientliga orcher, och andra i Grå Bergen, där drakar sov, parade sig, och sedan somnade om. Bland de höga och snöiga bergen skärptes de båda väldiga arternas klor i den naturliga fiendskapen. Senare i Tredje Åldern kom dvärgar, alver, hober, istari och människor att lita till örnarna för räddning, information, och försvar. När örnarna valde att samarbeta blev de hjälpsökande aldrig besvikna.

Midgårds stora örnar är konungsliga fåglar. De är befallande, snabba och stolta jägare som inte ger nåd åt vare sig fiende eller jaktbyte. När han väl har slutits i örnens klor kan fienden lika väl sluta ögonen och bereda sig för evigheten.



Örnen är beväpnad med en krökt näbb och gripklor med fyra tår att gripa och krossa eller bedöva bytet med. Det gör honom till en svårbesegrad fiende. Örnens ögon är relativt sett större än en människas och till skillnad från andra fåglar har de täta koncentrationer av extremt färgkänsliga synceller på näthinnan. Det gör att de har ett utomordentligt skarpt färgseende. En flygande örn kan uppfatta detaljer i landskapen åtta gånger bättre än en människa. Örnarnas herre kan t.ex. upptäcka en kanin som försöker ta skydd mer än en kilometer nedanför i månsken. Förutom att de är extremt skarpa, är örnarnas ögon riktade både framåt och åt sidan. Det ger fågeln ett ovanligt brett synfält. De ser bara något sämre i mörker.

Örnarnas många naturliga förmågor gör dem till goda bundsförvanter i krig. Örnarna är dominanta, känslösa, sakliga, rationella och svåra att lura. Till skillnad från drakarna, som har större förstörelseförmåga en och en, arbetar örnarna i grupp. Deras visdom och kunskaper gör att nästan varje ond makt i Midgård har svårt att besegra dem. Dessa visa och intelligenta djur ingriper inte ofta i världens gång, men när så sker får det kännbart resultat.

9 MIDGÅRDA RASER OCH KULTURER

НМАКК КАНК 1 ЯХЯХКН



Här följer en allmän beskrivning av de viktigaste raserna i Midgård. Enskilda individer inom varje ras skiljer sig naturligtvis mer eller mindre från genomsnittet. Vissa modifikationer finns med för att skapa större realism, men SL kan utesluta dem om han tycker att de är ohanterliga.

9.1 ALVER

Alverna (quendi) var de första som vaknade och utforskade Midgård. De är en sirlig och ädel ras, odödliga väsen som liknar människor, men lyser med en inre glöd som avslöjar unika tankar och gåvor. Ingen ras har välsignats mer eller slagits hårdare av ödets hand än alverna.

Trots att de i stort sett liknar de dödliga människorna, har alverna flera viktiga men svårupptäckta särdrag. De är vanligen längre än människor, men genomgående smärtare och med mindre kroppsbehåring. Alviska män har inte skägg. De välformade dragen och den ljusa, släta hyn ger tillsammans med de gnistrande ögonen en aura av förtrollning. En egenartad smidighet och rörlighet gör att de verkar graciösa och det förundrar inte att de är väldigt viga och lättfotade. De lämnar sällan spår efter sig och kan vandra ovanpå nyfallen snö. Ändå döljer den smäckra kroppen en väldig styrka. De har stor motståndskraft mot stark värme eller kyla och är immuna mot sjukdomar.

De är dessutom odödliga och åldras på ett behagfullt, nästan omärkligt sätt. Alver dör vanligen bara av två orsaker: genom våld eller av livsleda. I det senare fallet är alvens hjärta så tyngt av sorg över tidens gång, att han förlorar lusten att leva. Alla alver som dör samlas i Mandos salar, Vëntans rike, i västligaste Aman (Valinor). Där inväntar de Världens slut, eller släpps åter in i världen för att ersätta andra av deras ätt som har dött. På sätt och vis återföds alverna ofta som ättlingar till sig själva.

Alverna vördar Valar, och många av dem känner deras väsen väl. De har ingen organiserad religion, utan visar sin respekt i dikt och sång och i sammankomster där de prisar livet och gåvorna från ovan. Deras respekt för tingens ordning är nära knuten till vetenskapen att de är bundna av Ödet, som det förutbestämdes i Skapandets sång. Mycket av respekten kommer också från en förståelse för och en glädje över naturen, som skapades och skyddades av Valar. Mer än allt utom Eru dyrkar de Varda, Valars drottning och den vänaste av alla skapelser. Hon är ljusbringaren, och de kallar henne "Stjärnornas drottning" (Elentari eller Elbereth).

Alver behöver inte sova. De vilar i stället i meditation över svunna händelser, som de har ett förvånansvärt levande minne av. De försjunker vanligen i sådan trans ungefär två timmar varje dag, men de kan klara sig i många dagar med liten eller ingen vila. Alverna är mycket svåra att väcka när de mediterar. De vaknar upp vid en tidpunkt som de bestämt sig för. Den här sortens vila passar väl in i alvernas kärlek till natten. Människorna har ofta, och inte utan goda skäl, kallat dem för stjärnfolket. Alver kan se lika långt en stjärnklar kväll som en människa mitt på dagen. Alvernas syn är anpassad

till de skuggiga skogarnas och den molniga himlens halvmörker. Den ger dem en rörlighet som ingen annan ras har. Men i fullständigt mörker är de lika blinda som andra.

De har också en utmärkt hörsel, som utan tvekan förklarar deras stora musikalitet. Deras vördnad för sången är utan motstycke. Den har påverkat deras språk och deras sätt att bevara kunskap och traditioner. Alverna var de första som talade, och de lärde ut talets gåva till andra folk. Deras ord för sig själva kommer nog därifrån: "Quendi" – "Talarna". När det talas rätt har deras tal en musikalisk klang som lämpar sig väl för poesi. De alviska barderna har inte haft någon svårighet att bevara sitt folks berättelser och legender i form av underbara sånger och poem.

Det finns två stora grupper av alver i Midgård. Deras splittring i den Första åldern bildade grunden för utvecklingen av två skilda alviska kulturer. Den högsta gruppen är eldar, vars tre folk noldor, vanyar och teleri gjorde Den stora resan genom Midgård under Första åldern. De flesta slog sig ned för en tid i Aman eller längs det nu sjunkna Beleriands stränder. Bara noldor och sindar, en grupp av teleri, stannade i Midgård efter Vredens krig, som avslutade den Första åldern. Alla andra folk kallas avari, eller skogsalver.

Från dessa kulturer stammar de tre grupper som utgör Midgårdens alvfolk: noldor, sindar och skogsalverna.



9.1.1 SKOGSALVER

När eldar lämnade sitt ursprungliga alviska hemland i den Äldre tiden, stannade några av deras bröder kvar. De beslöt sig för att inte söka Amans ljus, och de kallades avari ("De ovilliga, vägrarna"). Deras folk lämnades att klara sig själva när Morgoths skugga sänkte sig över östern. I dessa mörka tider tvingades de till den tillbakadragna trygghet som gavs i östra Midgårdens skogar. Där vandrade de och dolde sig för de vildmän som bebodde största delen av landet. De blev kända som skogsalver eller silvanalver.

De bodde många gånger tillsammans med teleri och på grund av denna sammanblandning uppstod en viss förvirring kring vilka som verkligen var skogsalver. Många av teleri har kallats skogsalver, men här avser ordet bara avari.

Kroppsbyggnad: De flesta är spensliga, och alla är smärta, med mänskliga mått mätt.

Hår- och hudfärg: Rödblommig hy, med rödgult hår

MIDGÅRDA RASER OCH KULTURER

och blå eller gröna ögon. Det är svårt att generalisera, eftersom det finns så många släkten, och det är stora variationer mellan dem.

Tålighet: Samma som för noldoralver.

Längd: Männen är ungefär 180 cm, kvinnorna 175 cm.

Livslängd: Samma som för noldoralver.

Motståndskraft: De kan inte bli sjuka eller ärrade. De är praktiskt taget immuna mot alla sjukdomar. Dessutom har de +10 i bonus mot köldanfall.

Speciella förmågor: Deras syn är samma som för noldoralver. Skogsfolket är skickliga musiker och har den bästa hörselförmågan bland alver. Med tanke på att alver i gemen hör långt bättre än människor så rör det sig om något exceptionellt. De har +10 vid anfall med bardbesvärjelser. De är också smidiga och undflyende, vilket ger +10 vid manövrer som har med fingerfärdighet och smyga gömma sig att göra.

Dräktskick: De föredrar praktiskt skurna kläder i skogsgrönt, grått eller brunt.

Svagheter och fruktan: Inga.

Levnadssätt: Silvanalvernans kultur är ostrukturerad och enkel med alviska mått mätt. Jämfört med människornas levnadssätt är den rik och tämligen avancerad. De har alltid varit självstyrande, men på sista tiden har många bosatt sig i kungadömen som styrs av noldor eller sindar. Alla silvaner uppskattar en spännande resa eller ett äventyr, och de flesta betraktar livet som ett spel. Deras favoritnöjen är musik och trollkonster. Silvanalverna är också skogens herrar, och de är kunniga i träarbeten och skogskännedom.

Äktenskapsmönster: Monogama, livslånga förhållanden.

Religion: Informell och dominerad av gemensamma högtider och enskild meditation. Som alla alver dyrkar de Varda som Ljusbringerskan och stjärnornas skapare. Den stora skillnaden ligger i deras starka anknytning till Orome, "Jägaren och Djurtämjaren".

Uppträdande: De älskar att roa sig, men är samtidigt på sin vakt. Yttre glädje döljer ofta deras bistra planer.

Språk: De föredrar att tala silvanspråket (betheur) (nivå 5), även om skogsalver i Mörkmården och längre västerut vanligen talar sindarin (nivå 5) som sitt modersmål. Eftersom alla alviska språk har en särskild, musikalisk karaktär, avslöjas de av den unika silvanska melodin, också när de talar eldars språk. De flesta talar väströna (nivå 4) och lite quenya (nivå 2).

Fördomar: Skogsalverna håller sig mer för sig själva än vad eldar gör. De har inte ett lika vänskapligt förflutet med människorna. De föraktar orcher, ogillar dvärgar och är misstänksamma mot människor.

Yrkesbegränsningar: Inga. De har lättast av alla alver att lära sig besvärjelser och de använder ofta magi till enkla göromål och konster. De använder ogärna kraftfull magi.

Bakgrundspoäng: Skogsalverna är genom sin odödlichkeit knutna till Skapelsesången. Därför är de bundna av Ödet, och får fyra bakgrundspoäng.

9.1.2 SINDAR

Sindar, eller "gråalverna", är eldar och tillhörde ursprungligen den stora folkgrupp som kallas teleri. Till skillnad från noldor, vanyar och de flesta teleri valde sindar att inte resa över havet till Aman. De stannade i Midgård. I likhet med skogsalverna tillhör de moriquendi, de alver som aldrig såg Valinors ljus.

Kroppsbbyggnad: Sindar är smärta jämfört med människor. De är nästan lika långa som noldor, men vanligen spensligare byggda. De är mer muskulösa än skogsalverna.

Hår- och hudfärg: De flesta har ljust hår och ljusblå eller grå ögon. I likhet med noldor är de ljushyade.

Tålighet: Samma som för noldoralverna.

Motståndskraft: De kan inte bli sjuka eller ärrade, och är praktiskt taget immuna mot alla sjukdomar. De har +15 i bonus mot köldanfall.

Speciella förmågor: Samma synförmåga som noldoralver. Sindar är inte lika musikaliska som vanyar eller skogsalverna, och de är inte lika skickliga smeder och hantverkare som noldor. Trots det är de kunniga på alla dessa områden, och de är mästare på sina speciella färdigheter. Inget annat folk kan bygga bättre skepp eller båtar.

Dräktskick: Sindar klär sig i mycket välgjorda, men ändå diskreta och praktiska kläder. De ogillar det rika dräktskick som deras kusiner noldor klär sig i. Favoritfärgerna är grått och silver.

Svagheter och fruktan: Inga.

Levnadssätt: Sindar är de öppnaste och mest samarbetsvilliga av Midgårds alver. De är stora läromästare, som intresserar sig för alla andra rasers färdigheter och gärna lär av andra. Därvidlag skiljer de sig från de frågvisa noldor, som gärna fnyser åt sådant som tycks dem blygsamt eller enkelt. Gråalverna är ett bofast folk som uppskattar andras sällskap. Till skillnad från skogsalverna bygger de städer och hamnar och sluter sig samman i tätbefolkade samhällen.

Äktenskapsmönster: Samma som för noldoralver.

Religion: Informell och uppbyggd kring gemensamma högtider och enskild meditation, som hos andra alver. I likhet med noldor vördar de Eru, och ser Varda som sin skyddsvärd. De har också en särskild respekt för Ulmo, Vattnens Herre.

Uppträdande: Av Midgårds tre alvfolk är sindar de tystaste och lugnaste, och, som det tycks, de mest nöjda. De är inte lika uppsluppna och lekfulla som skogsalverna och inte lika eldiga och hetlevrade som noldor. Sindars känslor är djupa och svärväckta, men när de en gång har väckts kan de inte stillas. Det är grunden för deras längtan till Havet.

Språk: Deras eget språk, sindarin (nivå 5), har blivit alvernans huvudspråk i hela nordvästra Midgård och har påverkat människornas språk kraftigt. Sindar talar också väströna (nivå 5), betheur (nivå 4) och lite quenya (nivå 3).

Fördomar: Sindar är vänner med de flesta raser och de står dvärgarna särskilt nära. Deras huvudfiender är orcher, ulvar och drakar.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: Eftersom sindar genom sin odödlighet är knutna till skapelsesången, är de bundna av Ödet och får bara tre bakgrundspoäng.

9.1.3 NOLDOR

Noldor kallas ofta för "högalver" eller "djupalver", skenbart därför att de anses vara de ädlaste av Midgårds quendi. I verkligheten kallas de så, därför att de är de enda av Endors alver som någonsin har levt i Amans Välsignade rike på andra sidan havet. Deras höga status förstärks av att de står Valar nära, en anknytning som har gett dem deras unika kulturella och språkliga särart. Noldor kallas också djupalver, golodhrim eller gelydh (sindarin-namn) och nomin (edainskt namn).

Finwe var den första kungen av noldor, som räknas som eldars andra skara. Finwes söner – Feanor, Fingolfin och Finarfin – var stamfäder till Noldors tre ätter.

Kroppsbyggnad: Noldor är de starkaste och stadigaste av alverna, men de är ändå smäckrare än människor.

Hår- och hudfärg: De flesta har mörkt hår och grå ögon som visar deras stolta sinnelag. Fingolfin och Finarfins ättlingar är ofta blonda och blåögda, ty de har vanyarblod i sina ådror.

Tålighet: De kan färdas 16-20 timmar på en dag. Noldor sover inte. De vilar i trans 1-3 timmar varje dag, vilken ger tillbaka kraftpoäng som har använts för att kasta besvärjelser.

Längd: Männen är ca 200 cm, kvinnorna 190 cm.

Livslängd: De är odödliga och kan bara dö en våldsam död eller av livsleda om de förlorar livsviljan.

Motståndskraft: De kan inte bli sjuka eller ärrade och de är praktiskt taget immuna mot alla sjukdomar. De har +20 i bonus mot köldanfall.

Speciella förmågor: Ingen ras kan se bättre utomhus i nattens mörker än alverna. De ser lika bra i månsken eller stjärnljus som en människa gör i middagssol. I andra situationer där det finns en ljuskälla kan alver se perfekt åtminstone 15 meter och någorlunda upp till 30 meter. I totalt mörker ser de lika dåligt som människor, d.v.s. inte alls. De hör tre gånger bättre än normalt. Noldor är obestridda mästare på att förstå och utföra hantverk. De har +20 i bonus när de ska använda magiska föremål.

Dräktskick: De föredrar fina kläder och utsökt hantverk, och ger ofta intryck av att vara mycket rika.

Svagheter och fruktan: Inga.

Levnadssätt: Noldor är de mest välordnade av Midgårds alla alver. När deras bröder nöjer sig med att vandra omkring eller leva utspridda i lugn och ro bygger noldor upp samhällen och riken på vackra, välbevakade platser.

Äktenskapsmönster: Monogama, livslånga förhållanden.

Religion: Informell och uppbyggd kring gemensamma högtider och enskild meditation. Liksom dvärgarna är noldor hängivna hantverkare, med en grundmurad vänskap till Aule. Det är Smeden som har gett dem deras stora respekt

för världsliga föremål. Det är alltså inte så underligt, att noldor vördar Aule mer än någon annan Vala, förutom Varda själv. Som alla alver dyrkar de Varda som Ljusbringerskan och stjärnornas skapare.

Uppträdande: Noldor har en ädel och självsäker hållning. De är högmodiga och ger ofta ett arrogant intryck. De är de mest vetgiriga och lidelsefulla av alverna. De törstar ständigt efter nya upplevelser, och vill bemästra alla världens konster och färdigheter. På grund av sin kunskapsörst har noldor ofta fallit offer för begär, fördärv och split.

Språk: Noldors språk kallas quenya, vilket betyder "talet". De betraktar det som sitt egentliga språk (nivå 5), men de använder det mest bland de sina. Det är också ett högstämt språk, som brukas i ceremonier, skrifter och muntliga traditioner. I andra sammanhang utanför sitt eget land, talar noldor det språk som brukas av deras mer talrika kusiner sindar, sindarin (nivå 5). När de har att göra med människor, eller raser som inte talar sindarin, använder de väströnan (nivå 5) eller, mer sällan, dunedains adunaiska (nivå 3).

Fördomar: Noldor hatar orcher, troll och drakar mer än några andra väsen. Deras stolthet gör att de ser ned på alla människor som inte är dunedain.

Yrkesbegränsningar: Inga. Ordet noldor betyder "vis" eller "vetande" och passar bra som beteckning för den Andra Skaran. Av den anledningen blir de ofta barder och sagoberättare.

Bakgrundspoäng: Eftersom noldor genom sin odödlighet är knutna till Skapelsesången, är de bundna av Ödet och får bara två bakgrundspoäng.

9.1.4 HALVALVER

Halvalver (peredhil) är den sällsynta avkomman av en förening mellan alver och människor. Dunedain, sjörövare och svarta numenoriter har visserligen alviskt blod (och t.o.m. maiablod) i sina ådror, men deras band till alverna ligger så långt tillbaka i tiden att de inte kallas halvalver. Verkliga halvalver har en människa och en alv till föräldrar.

När de blir vuxna måste halvalverna bestämma sig för om de vill leva som dödliga människor eller som odödliga alver. Elrond i Vattnadal valde det senare, medan hans bror Elros – Numenors förste kung – valde att bli dödlig. De som blir människor får Dödens gåva, och är inte bundna av Ödet som alverna.

Kroppsbyggnad: Starka och smidiga, smärtare än människor, men kraftigare än alver. De har fina, skarpa anletsdrag. Männen väger ca 100 kg, kvinnorna 70 kg.

Hår- och hudfärg: Ljushyade, vanligen med brunt eller svart hår och blå ögon.

Tålighet: Utomordentlig. Halvalver behöver bara 4 timmars vila per dag. De dödliga sover och de odödliga mediterar.

Längd: Männen är ca 190 cm, kvinnorna ca 180 cm.

Livslängd: Dödliga halvalver lever i 250-500 år.

Motståndskraft: Halvalver är praktiskt taget immuna mot sjukdomar. De har +5 i bonus mot köldanfall.

MIDGÅRDA RASER OCH KULTURER

Speciella förmågor: Halvalver ser väldigt bra i mörker. I månsken eller stjärnljus ser de skarpt 150 meter. Under andra förhållanden i mörker ser de 15-30 meter om det finns en ljuskälla.

Dräktskick: Varierande. Dräkten är vanligtvis välgjord och vackert men diskret smyckad. Favoritfärgerna är grönt, grått, grågrönt, silver och vitt.

Svagheter och fruktan: Ingen.

Levnadssätt: Varierande. De lever vanligen på ensliga platser, eller bland alver. Deras kultur liknar sindars, men de påverkas hela tiden av människornas sätt att leva.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De räknar sitt arv på fädernet eller modernet.

Religion: En stilla, personlig religion som innefattar meditation. De vördar Eru och Valar och dyrkar främst Varda och Orome. De som lever vid havet står Ulmo nära.

Uppträdande: Tålmodiga, tillbakadragna, omtänksamma, balanserade, hjärtliga och eftertänksamma.

Språk: De flesta talar sindarin (nivå 5) som sitt modersmål. De behärskar väströna (nivå 5) och lite quenya (nivå 3).

Fördomar: De är svurna fiender till orcherna.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: På grund av sina starka band till sitt folk och sin kultur får de bara tre bakgrundspoäng.

9.2 DVÄRGAR

Dvärgarna är ättlingar till De sju fäderna, de ursprungliga härskare som Valan Aule skapade av jorden. Aule är Valars smed, bergens skapare och hantverkets mästare. Dvärgarna kallar honom Mahal (Kh. "Skaparen").

De var de första intelligenta varelserna som skapades, men Eru befallde sin tjänare Aule att vänta med att uppväcka dem tills alverna var skapade. Sedan de hade väckts grundade De sju kungarna var sin klan. Klanerna grundade



sig på deras ättelinjer och var skilda åt. Trots att De sju klanerna har spritts över Midgård sedan dess har de hållit samman och skapat rykte om sig att vara bistra, praktiska lagda och obrottsligt lojala. De flesta dvärgar föredrar att bo bland bergens klippor och djupa grottor. Dvärgarna minns nämligen sitt ursprung och arv bättre än kanske någon annan ras.

Kroppsbyggnad: Kort, kompakt, stark, med extremt starka armar och ben.

Hår- och hudfärg: Svart, rött eller mörkbrunt hår. Från ljus till rödblommig hy.

Tålighet: Extrem. De kan bära tunga bördor långa sträckor utan att vila.

Längd: 120-150 cm.

Livslängd: 200-400 år

Motståndskraft: Motstånd mot eld och is: +30 i bonus mot köld- och värmeanfall.

Speciella förmågor: Dvärgar ser bra i kompakt mörker. I svagt ljus kan de se perfekt upp till 150 meter, och någorlunda upp till 300 meter. De kan se upp till 30 meter i totalt mörker, som inte är förorsakat av magi.

Dräktskick: De har skägg, ibland flätat. Långt hår. Grov klädedräkt med färggranna kåpor med huva.

Svagheter och fruktan: Rädsla för öppet vatten och Valan Ulmo, vattens herre. De simmar vanligtvis inte (–50 vid simmanövrar).

Levnadssätt: Dvärgar är utmärkta bergsmän och hantverkare, och oöverträffade stenhuggare. De lever i tätt sammanslutna grupper, gärna i underjordiska städer uthuggna ur klippiga kullar eller berg.

Äktenskapsmönster: Monogamt. Bara en tredjedel av dvärgarna är kvinnor. De räknar sitt arv på fädernet.

Religion: Dvärgarna tror att varje ätt har en gemensam ande som genomsyrar dem och håller dem samman. De vördar sina förfäder över allt, men högst håller de Aule, deras skapare. De tror att varje kung bär en bit av sina föregångare inom sig. Durins folk, de dvärgar som bor i Moria och i Vilda Landets berg, tror att alla kungar är samma dvärg – Durin Dödlöse.

Uppträdande: Förnuftigt, tyst, misstänksamt, stridslystet, inåtvänt och ofta mycket girigt. De är vildsinta krigare som slåss hänsynslöst och aldrig flyr. En dvärg behandlar andra dvärgar som sina bröder och icke-dvärgar som lägre varelser, som på ett eller annat sätt är suspekta. Blodet flyter tjockt i deras ådror och släktbanden är starka. De sluter avtal med stor försiktighet, men har de väl slutit dem håller de dem till varje pris. Som det gamla talesättet säger: "ingen vän har någonsin hjälpt en dvärg och ingen ovän förorättat honom utan att få mångfallt igen."

Språk: När de är bland främlingar, eller ute i vildmarken, talar dvärgarna väströna (nivå 3), eller något alvspråk (nivå 3). Med varandra talar dvärgarna khuzdul (nivå 5), ett hemligt språk som praktiskt taget ingen utom de själva förstår.

Fördomar: Orcher, ulvar och drakar är dvärgarnas svurna fiender. De avskyr dem mer än någon annan ras,

även om de också är extremt misstänksamma mot trollkarlar och alver. De har lidit mycket på grund av magi. Ingen dvärg kan någonsin glömma Saurons svekfulla ord, när han förslavade flera av deras mäktiga kungar.

Yrkesbegränsningar: Dvärgar kan inte bli trollkarlar eller barder. De känner till besvärjelser, men de fnyser åt alvernas och besvärjarnas magi. De föredrar att binda magin i föremål som de skapar. Det finns inge traditionella trollkarlar eller barder bland dvärgarna. I stället har de alkemister och ingenjörer.

Bakgrundspoäng: De får fyra bakgrundspoäng.

9.3 HOBER

Hobernas ursprung är oklart, men det tycks som om de dök upp i Östern i Första åldern, ungefär samtidigt som människorna. De sägs också vara besläktade med människorna, men deras sedvänjor är unika. De gräver gångar i jorden och lever i "hålör". Därifrån kommer ordet kuduk, som betyder "hålbebyggare". Ordet kommer från den uråldriga rhovaniska hobiskans kud-dukan.



Kroppsbyggnad: Hoberna är det mest kortväxta av de talande folken. De är mellan 60 och 120 cm långa och har en tendens att bli feta och plufsiga. De har stora och håriga, nästan ludna, fötter.

Det finns tre huvudsakliga typer av hober: harfötterna, stoorerna och fallohiderna. Fallohiderna är längst, med en medellängd på mellan 100 och 120 cm. De är ljushyade och de mest människolika av alla hober. De är få till antalet, och en del iakttagare har förväxlat dem med näraliggande människogrupper.

De vanligaste hoberna är harfötterna. De är de minsta och mest mörkhyade av hoberna. De blir sällan längre än en meter, och har brun hy och brunt hår. De är nätta och skägglösa, och personifierar på många sätt den typiska hoben.

Stoorerna är det kraftigaste hobsläktet. De tycks ofta vara kortare än harfötterna, eftersom de är så breda. I allmänhet är de dock längre än harfötterna, men kortare än fallohiderna. De är också något av en kompromiss vad gäller hudfärgen, men de har krulligt brunt hår som liknar harfötternas. Stoorernas mest framträdande drag är deras väldiga

händer och fötter, t.o.m. med hobmått mätt, och deras skäggväxt.

Tålighet: Hoberna har en märklig seghet, som liknar den hos dvärgar och orcher. När de blir tvungna kan de färdas långa sträckor i svår terräng, trots att de är vana vid täta måltider och raster.

Livslängd: 90-110 år. De blir vuxna vid 30.

Motståndskraft: Deras händer och fötter är nästan immuna mot hetta och köld. Därför går de nästan alltid barfota. Deras inneboende enkelhet och oskuldssfullhet ger dem höjd motståndskraft mot magiska anfall enligt Spelledarens bedömning.

Speciella förmågor: De är fingerfärdiga och rör sig smidigt och tyst. Deras långa och egendomligt smäckra fingrar gör att de kan utföra fina handarbeten och förklarar också ryktet om att de skulle vara tjuvar.

Dräktskick: De klär sig i linne eller ylle. Männen bär skjortor, knäbyxor och färggranna västar. Ibland bär de hatt, men sällan skor eller handskar. Favoritfärgerna är gult och grönt.

Svagheter och fruktan: Hober undviker allt som verkar egendomligt eller ovanligt, men annars är de som människor.

Levnadssätt: Hoberna är skickliga hantverkare, men de ogillar komplicerade maskiner och magi. De har få laster: sex rejäla mål mat om dagen, piprökning och färggranna kläder. Trots deras enahanda och undanskymda liv har hobernas lugna levnadssätt visat sig framgångsrikt. De har klarat sig relativt orubbade genom krig, farsoter och svält.

En del hober är tillräckligt nyfikna för att ge sig ut på äventyr. Fallohiderna har framfött en anseelig mängd ganska modiga hober.

Varje hobstam har sin favoritmiljö. Fallohiderna uppskattar skogsområdena i den kyliga norden. Harfötterna föredrar kullar och högländer. Stoorerna tycker bäst om floddalar och lågländer. Den här läggningen har påverkat deras levnadssätt. De konservativa harfötterna har t.ex. alltid bott i sina traditionella smialer, eller hobhålör, medan stoorer och fallohider allt mer litar till hus ovan jord av trä, tegel eller sten.

Alla hober lever bondens och hantverkarens enkla liv. Överallt i deras bygder finns handelsbodar och arbetsstugor. Det är vanligtvis låga byggnader, för halvlängdsmännen avskyr torn och bygger sällan högre än en våning.

I Fylke ("Suza") är den styrande thanens ämbete traditionellt ärftligt.

Äktenskapsmönster: Monogamt. Harfötter och fallohider räknar sitt arv på fädernet eller mödernet. Stoorer räknar sitt arv på mödernet.

Religion: Hobernas religion är utan undantag enkel och informell. Den består av en serie glada högtider kring Naturens gåvor. Vid Midår (Midsommar) håller de sommarhögtid och de två juldagarna vid årsskiftet markerar solens återkomst och vårens närmande. Skördefester förekommer naturligtvis också.

Uppträdande: Hober är i grunden glada, konservativa,

MIDGÅRDA RASER OCH KULTURER

anspråkslösa och fridfulla. De är sällan ambitiösa. De flesta följer traditionerna och undviker det okända och äventyren. De föredrar att stanna i tryggheten i sina prydliga, blygsamma byar.

Språk: Hoberna talar sin egen dialekt av väströna (nivå 5), den moderna hobiskan. Att de har tagit till sig det allmänna umgängesspråket visat hur anpassningsbara de är. Hela stammar övergav sitt ursprungliga kudukspråk när de emigrerade från Rhovanion på 1200- och 1300-talen i Tredje åldern. Det traditionella ordet för hob på väströna är banakil, vilket betyder halvlängdsmän.

Fördomar: Fallohiderna är de som har minst emot att beblanda sig med De Stora, d.v.s. människorna. Stoorerna har sällan med andra raser att göra och harfötterna föredrar kontakten med de bistra dvärgarna. Alla hober hatar ulvar och orcher.

Yrkesbegränsningar: Hober blir aldrig trollkarlar, andebesvärjare, barder eller utbygdsjägare.

Bakgrundspoäng: De hober som vågar sig bort från hemmet för att äventyra antas vara särskilt ambitiösa, och får därför fem bakgrundspoäng.

9.4 MÄNNISKOR

Människorna var de Senare Födda. De uppsteg först i den Yttersta östern under Första åldern. Där, i ett land kallat Hildorien, vaknade de upp och fann en vild kontinent. Det dröjde en tid innan de mötte de Förstfödda, alverna. Det var alverna som gav dem namnet hildor (Efterföljarna), fastän de nu oftare kallas vid quenyanamnet atan (pl. atani), eller sindarinbeteckningen adan (pl. edain), vilka båda betyder "det andra folket".

Människorna skiljer sig på många sätt från alverna. Den mest framträdande skillnaden är att de har "Dödens gåva". Människorna är dödliga och framlever sina korta liv med en glöd och en lidelse som ingen annan ras har. De är också ett brokigt släkte, ofta ofullkomliga och ömtåliga. Till skillnad från de Förstfödda är de sårbara för sjukdomar och extrema temperaturer, men i gengäld drabbas de sällan av livsleda.

Det finns två stora grupper av människor: högmännen, som vanligen kallas edain, och vanliga människor. De sistnämnda slöt sig inte samman med alverna i krigen mot Morgoth. Några talar om nordmännen som en tredje grupp, mellanmännen. De är nära släkt med edain, men fick aldrig del i kontakten eller alliansen med alverna.

Högmännen är mycket stora. De är mellan 190 och 200 cm långa och väger mellan 100 och 130 kg. Deras grova benstomme och kraftiga muskulatur ger dem ett imponerande utseende. Bara noldoralverna kan mäta sig med dem i styrka, men de är inte lika smidiga och spänstiga som alverna. Högmännen har mörkbrunt eller korpsvart hår, blå, grå eller svarta ögon och ljus hy. De med rent blod lever i 250-300 år.

De vanliga människorna är mer flertaliga och sämre lot-tade. De är kraftigt byggda och ganska kortväxta (150 till 190

cm), och har utvecklat en mängd olika typer. Hår- och hudfärg varierar från mörkaste brunt och svart till de ljusaste nyanserna av blont och vitt. Till skillnad från högmännen har många lågmän skägg och mustasch. De utgör den stora majoriteten av Midgårds människofolk.

9.4.1 BEORNINGAR

Denna grupp av storväxta människor, som också kallas beijabar eller bajaegahar, har ett komplicerat ursprung. De tillhör en gren av nordmännen som är nära besläktad med skogsmännen, sjöfolket och folket i Dalen i Rhovanion. De bildade tydligen en egen grupp i äldre tid, troligen innan nordmännen utvandrade från Eriador. De är få till antalet och har ibland tolkats som en klan snarare än som ett eget folk. Kulturellt, och i viss mån kroppsligen, är de dock unika.

Kroppsbyggnad: Beorningarna är de mest storväxta av nordmännen. De är kraftigt byggda. Männen är mycket håriga. De väger ca 110 kg. Kvinnorna väger ca 70 kg.

Hår- och hudfärg: De är ljushyade, men till skillnad från de flesta nordmän, som är blonda, har de rött hår.

Tålighet: Beorningar behöver bara sova två gånger på tre dygn.

Längd: Männen är ca 190 cm, kvinnorna 170 cm.

Livslängd: 80-100 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: Vilda djur angriper inte beorningar om de inte blir medvetet provocerade.

Dräktskick: De är extremt håriga och vanan att gå klädda i pälsverk gör att de ser "djuriska" ut. De föredrar kraftiga tunikor, ärmlösa jackor och yllebyxor med benläder. De använder sällan rustningar av något slag.

Svagheter och fruktan: De undviker civiliserade områden.

Levnadssätt: Beorningarna lever traditionellt i små grupper eller enstaka familjer på välskötta egendomar. En del, t.ex. Beorns ätt, föredrar att leva i lågländerna, men de flesta håller till bland Dimmiga Bergens och Grå Bergens bergspass och sluttningar. Var de än bor gör de lite väsen av sig. Beorningfamiljerna sköter både sig själva och sina egendomar med hjälp från en mängd vänligt sinnade djur. De är medlemmar av hushållet och kan verka tama för en utomstående. Männen lämnar sina egendomar under långa tider för att delta i militära, religiösa och sociala angelägenheter.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De räknar sitt arv på fädernet.

Religion: Religionen kretsar kring den uråldriga Björnkulten (rh. Bairakyn). Kultens överhuvud, eller Waildanbair (Härskarbjörn), är också hela beorningklanens ärftliga ledare och den främste av de berömda formskiftarna. I sina avskilda ceremonier tar dessa människor skepnaden av björnar, och återskapar sina uråldriga legender och hjältesagor i komplicerade dansritualer. Dessa sammankomster sker på särskilda heliga platser, som har anknytning till deras skyddsväla Orome, som de kallar Araw.

Uppträdande: Beorningarna är enstöringar av naturen, men de uppskattar de enstaka tillfällen då de umgås med andra. De är vanligtvis tysta och inåtvända, men kan bli generösa, hjärtliga och bullriga i andras sällskap. Deras djupa, mullrande skratt är legendariskt. Beorningarna är vildsinta och ofta okontrollerbara krigare. Det gäller särskilt de sällsynta formskiftarna. De har en tendens att förvandlas till björnar när de blir rasande eller överstimulerade. Som björnar kan de anfalla med en väldig styrka, men de styrs nästan bara av en enkelspårig instinkt.

Språk: Beorningarna har två sätt att meddela sig med varandra: deras vanliga språk atliduk (nivå 5), och ett signal-system som kallas wailyth (nivå 5). Wailyth kan användas för att meddela sig över stora avstånd utan att avslöja sig, eftersom ljuden är variationer på vildmarkens ljud – djurläten, vindsus och liknade. De flesta beorningar behärskar också väströna (nivå 5) och skogsmännens språk nahaiduk (nivå 5).

Fördomar: Beorningarna hatar orcher, ulvar, troll, jättar och drakar.

Yrkesbegränsningar: Beorningar blir aldrig trollkarlar. Några få är formskiftare och kan ta björnskepnad, men de har inte full kontroll över formförändringen. De har en färdighet, Byta skepnad, som stiger två nivåer för varje rang de uppnår. Varje nivå ger dem bonus när de försöker byta skepnad, eller stå emot en ofrivillig formförändring när de blir upprörda, t.ex. att förbli i människoform sedan de har blivit sårade i strid. Den här färdigheten är bara tillgänglig för beorningarnas ädlingar. Den behandlas som andra andrahandsfärdigheter och alla slag avgörs på tabellen för Fast manöver (MT-2).

Bakgrundspoäng: De beorningar som lämnar sin slutna kultur anses vara speciella, och får fem bakgrundspoäng.

9.4.2 BONDEBEFOLKNING

Bondebefolkning är en övergripande term för landsbygdsbefolkningen i Eriador och Gondor, nordvästra Midgårdens vanliga människor. Dessa folk har olika andelar haradan, dunlänning, nordman och dunadan i sig.

Kroppsbyggnad: Alla typer, men oftast normal. Männen väger ca 80 kg, kvinnorna ca 65 kg.

Hår- och hudfärg: Hudfärgen varierar från ljus till brunbränd eller olivfärgad. Hår och ögon kan ha alla färger.

Tålighet: Normal.

Längd: Männen är ca 185 cm, kvinnorna ca 165 cm.

Livslängd: Normal, 60-80 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: Inga.

Dräktskick: Praktiska kläder av ylle och linne, inklusive rockar, stövlar m.m. I varmare områden används tunikor. I kyligare klimat bär man byxor eller benkläder.

Fruktan och svagheter: Inga, fränsett vidskeplighet.

Levnadssätt: Bondebefolkningen är vanligen jordbru-



kare och herdar. De har liten kontakt med områden utanför byn eller trakten.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De räknar sitt arv på fädernet eller mödernet.

Religion: Olika stillsamma riter. De flesta vördar traktens andar, men huvudkulten är riktad mot Eru och Valar. Araw (Orome) är de vanliga människornas skyddsgud.

Uppträdande: Praktiska, flitiga, tystlåtna, lojala och ofta blyga.

Språk: Det allmänna umgängesspråket väströna (nivå 5) är deras modersmål, men lokala dialekter är vanliga.

Fördomar: Bondfolk är misstänksamma mot främlingar, och fruktar dem ibland. De hatar endast orcher och ulvar.

Yrkesbegränsningar: Bondfolk blir aldrig verkliga trollkarlar. Barder, andebesvärjare och utbygdsjägare är mycket sällsynta.

Bakgrundspoäng: Fem bakgrundspoäng.

9.4.3 DORWINDRIM

Dorwindrim lever i Carnens floddal och i det område som sträcker sig söderut från floden ned till den nordvästra stranden av sjön Rhun – det land som kallas Dorwinion. De är en blandning mellan nordmän och österlänningar.

Kroppsbyggnad: Dorwindrim är något mer storväxta än de flesta andra vanliga människor. Männen väger ca 80 kg och kvinnorna 60 kg. De är ganska grovlemmade och har breda anletsdrag, med undantag för deras smala näsor och ögon.

Hår- och hudfärg: Deras ljusa, gulaktiga hy är unik. De har matta, vanligtvis bruna, ibland blå eller gröna ögon, och rakt, brunt hår.

Tålighet: Normal.

Längd: Männen är ca 180 cm, kvinnorna 155 cm.

Livslängd: 60-80 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: +30 i bonus vid motståndsslag

MIDGÅRDA RASER OCH KULTURER

mot gift. +15 i Skådespel och Talförmåga. +10 vid Roddmanövrar.

Dräktskick: Ett brett urval av ylle- och linnetyger. De klär sig i skjorta och byxor, och smyckar sig sparsamt.

Fruktan och svagheter: Inga.

Levnadssätt: De är handelsmän och flodfarare som lämnade sitt nomadiserande liv för ett, om än lantligt, stadsliv. Dorwinion är känt för sina fina viner och starka oljor. Landet är täckt av vin- och olivgårdar som ger de främsta inkomstkällorna: druvor, oliver, vin och olivolja. Ytterligare inkomster kommer från sjön Rhun: snäckskal, mat och färgstoff ger dorwindrim en hel del pengar.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De räknar sitt arv på fädernet eller mödernet.

Religion: Dorwindrims religion är en viktig och stabil del av deras kultur. Den håller samman folket, som saknar gemensamma lagar och likställer auktoritet med makt. Religionen är centrerad kring stammens och klanens "totem" (l. lgana), heliga symboler som representerar hjältar som upphöjts till gudar. Hjältarna tros ha makt över de platser de påverkade i livet och över sina ättlingar. Därför bevakar familjen eller klanen sitt område av religiösa skö. Totemen är också av största betydelse eftersom de tros ha verklig makt och vara den enda kontakten med den hjälte de representerar.

Uppträdande: Dorwindrim är kända för sin härdiga och öppna läggning. De uppskattar starka drycker och goda historier och tar alla tillfällen att fira. Deras speciella, rungande skratt och fysiska närhet, t.ex. kramar, bidrar till ryktet om deras vänlighet. Men det kan bedra. En dorwinier tycks ofta stå en mer nära än han verkligen gör. Dorwindrim är mycket trogna mot sina vänner och korthuggna eller grymma mot fiender.

Språk: Dorwindrim är väl hemmastadda i handelsspråket i nordvästra och mellersta Midgård. De talar flytande väströna (nivå 5) och logathig (nivå 5). Det senare är deras



eget språk. Eftersom de ofta har samröre med skogsalverna har många någon kunskap i betheur eller sindarin (nivå 3).

Fördomar: Som upptäckare, handelsmän och resenärer har de lärt sig mycket om andras levnadssätt, och de trivs i sällskap med de flesta av både alvernas och människornas folk.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: Fem bakgrundspoäng.

9.4.4 DUNEDAIN

Dunedain är ättlingar till de edain som slog sig ned i öriket Numenor i Andra Åldern. Det var deras numenoritiska förfäder som koloniserade och erövrade stora delar av Midgård. När Ön i Väster sjönk i havet vid Numenors fall, år 3310 i Andra Åldern, överlevde två grupper: de svarta numenorterna och de trogna dunedain. De senare grundade Arnor och Gondor, Rikena i Exilen. Som alla sina bröder har de droppar av blod från alver och maiar i sina ådror.



Kroppsbyggnad: Högre och starka. Männen väger ca 110 kg, kvinnorna 75 kg.

Hår- och hudfärg: Ljushyade med svart eller mörkbrunt hår. De har grå, nötbruna, blå eller gröna ögon.

Tålighet: Utomordentlig.

Längd: Männen är ca 195 cm, kvinnorna 180 cm.

Livslängd: 100-300 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: Inga.

Dräktskick: Dyrbara och välgjorda kläder med särskilt välgjorda kragar. Dunedain i Gondors lågländer går klädda i tunikor och bär sällan benkläder. De som lever i kyligare klimat har mer kläder. De tycker om fjädrar och vita symboler på mörk botten.

Fruktan och svagheter: Dunedain fruktar Döden, för de är väl medvetna om sina många färdigheter och möjligheter.

Levnadssätt: Främst kring stora städer och byar.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De gifter sig ofta med män och kvinnor från andra folk. De räknar sitt arv på fädernet.

Religion: Återhållsam och personlig. Dunedain vördar

Eru och alla Valar, särskilt Manwe, Orome och Varda. De har omfattande begravningsritualer som innefattar mumifiering.

Uppträdande: Ädla, självsäkra, otåliga, stolta, och ofta högmodiga.

Språk: Deras modersmål är egentligen adunaiska (nivå 4), men de flesta talar väströna (nivå 5). Många talar också sindarin (nivå 4) och lite quenya (nivå 1).

Fördomar: Dunedain hatar piraterna, som de ger skulden för Ättefejden, Gondors inbördeskrig. De föraktar också de svarta numenoriterna. Dunlänningarna, haradrim, ulvar och orcher har alltid varit deras fiender.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: Dunedain är traditionsbundna och välutbildade. De har ett strikt och välorganiserat samhälle. Det ger dem bara tre bakgrundspoäng.

9.4.5 DUNLÄNNINGAR

Den här gruppen vanliga människor, som också kallas "bergsfolket", lever av hävd i kullarna och högländerna väster om Anduin. De flesta har blivit bofasta jordbrukare och herdar och de utgör den största delen av Eriadors befolkning. Några håller fast vid sin gamla livsstil och bor på bergssluttningarna och i dalarna.



Kroppsbyggnad: De är normalt eller kraftigt byggda, grovhuggna och med liten kroppsbehåring. Männen väger ca 90 kg, kvinnorna 70 kg.

Hår- och hudfärg: De har solbränd eller rödblommig hy och brunt hår.

Tålighet: De är utmärkta bergsklättrare och tar sig fram i svår terräng med liten extra ansträngning.

Längd: Männen är ca 190 cm, kvinnorna 175 cm.

Livslängd: Kort, 50-80 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: +20 vid Klättrings- och Akrobatikmanövrar. +20 vid Talförmåga och Skådespel.

Dräktskick: Grova ylle- och skinntunikor med benläder. De klär sig också i grova kappor, korta rockar och skinnhattar.

Fruktan och svagheter: De är vidskepliga och särskilt rädda för Mörkret och för jordens och växternas andar som kommer fram på natten.

Levnadssätt: Dunlänningarna är herdar, jägare och samlare som lever i storfamiljer och bor i byar.

Äktenskapsmönster: Vidskepliga ritualer knutna till en stor mängd hämndlystna smågudar. Många är vagt baserade på dunlänningarnas egendomliga uppfattning av Valar. Berättelser och lagar hålls vid liv i muntliga traditioner. Offer är vanliga och prästerna är både vördade och fruktade.

Uppträdande: Misstänksamma och självupptagna, men ändå pratsamma och livliga. De älskar att prata, skratta, sjunga och skrika.

Språk: De talar sitt modersmål dunael (nivå 5) och väströna (nivå 4). Dunael skrivs sällan, för tonvikten ligger vid muntlig berättarkonst och uppträdanden av olika slag.

Fördomar: Dunlänningarna hatar i allmänhet rohirrim och woser mer än något annat, men de ogillar också dunedain, dvärgar och orcher.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: Fyra bakgrundspoäng.

9.4.6 HARADRIM

Haradrim är ett samlingsnamn för de folk som lever i de stora öknar och halvöknar som breder ut sig söder om Harondor och Mordor, det land som kallas Harad. Eftersom det är ett vilt och ogästvänligt land, finns den största delen av befolkningen vid kusten, floderna och havsbukterna. Men det är bara en liten del av Harad som är verklig öken, och små grupper har slagit sig ned eller drar omkring över hela området. Haradrim (s. sydmän) kallas också sydröner eller haradwaith, vilket också är ett ord som syftar på deras land.



Kroppsbyggnad: Norra och mellersta öknarna – De flesta är små och seniga, särskilt de som lever i öppen terräng. Männen väger ca 65 kg, kvinnorna 50 kg.

Kustområdena och Bortre Harad – De flesta är besläktade med Mumakans män. De är långa och seniga. Männen väger ca 90 kg, kvinnorna 70 kg.

MIDGÅRDA RASER OCH KULTURER

Hår- och hudfärg: De nordliga stammarna har ljus eller normal gråaktig eller brun hy, rakt svart hår och mörkbruna ögon. De sydligare folken har mörkt grå, brun eller svart hy, rakt eller krulligt svart hår och mörkbruna eller svarta ögon.

Tålighet: Haradrim kan färdas långa sträckor i hett klimat och behöver lite vatten. De hindras blott lite grand av sand. De fungerar dåligt i kyla.

Längd: Nordliga grupper – männen är ca 160 cm, kvinnorna 150 cm. Sydliga grupper – männen är ca 190 cm, kvinnorna 185 cm.

Livslängd: Nordliga grupper – normal, ungefär 80-100 år. Sydliga grupper – kort, ungefär 40-60 år.

Motståndskraft: +10 i bonus mot värme/eld-anfall, -10 mot köld/is-anfall.

Speciella förmågor: Deras ögon är vana vid extremt starkt ljus, och de påverkas inte av ljus som skulle blanda andra. (Detta ska inte tolkas som att det är omöjligt att blanda dem; det är bara svårare än normalt.)

Dräktskick: Rött, purpur och guld är favoritfärger, men vitt och svart används i vardagslag. Både män och kvinnor bär sin förmögenhet på sig, ofta i guld.

Fruktan och svagheter: Inga.

Levnadssätt: Skratt, festligheter och våldsamma lekar är vanligt. Trots att det finns nomadiserande grupper är de flesta stadsbor. De är ofta vittberesta och vana att umgås med främmande folkslag. Många är eller har varit inblandade i karavanhandeln, och de flesta är goda ryttere. I norra Harad rider man hästar och kameler, i södra Harad hästar och elefanter. Män och kvinnor hålls strikt åtskilda och banden inom familjen och klanen är starka.

Äktenskapsmönster: Männen kan ta mer än en hustru, men det är dyrbart eftersom de måste betala brudpris. De räknar sitt arv på fädernet.

Religion: Komplicerade ritualer utförs i kulten av avgudabilder av olika "höggudar", främst Nissos. Altaren helgade åt hemmets gudar bärs med överallt.

Uppträdande: Lidelsefullt, obändigt och uppfyllt av en vild men egenartad heder. Några betraktar dem som grymma och hämndlystna.

Språk: De nordliga grupperna talar sitt modersmål haradaiska (nivå 5), väströna (nivå 5) och apysaiska (nivå 4). De sydliga grupperna talar sitt modersmål apysaiska (nivå 5), väströna (nivå 5) och haradaiska (nivå 3).

Fördomar: De flesta hatar dunedain, alver, dvärgar och alla som ser speciellt annorlunda ut – men de är misstänksamma mot de flesta folk.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: Fem bakgrundspoäng.

9.4.7 LOSSOTH

Lossoth lever i längst i norr i västra Midgård. De kallas ofta snöfolket eller forodwaith. Det senare är också namnet på deras land. De lever spridda och nomadiserande och flyttar säsongvis efter storviltet. De har sällan samröre med andra människor.



Kroppsbyggnad: De är kompakta och stadiga, med kraftiga muskler. De har breda anletsdrag och stora händer och fötter. Männen väger ca 85 kg, kvinnorna ca 70 kg.

Hår- och hudfärg: Ljushyade, ofta rödblommiga. De har ljusblå ögon och ljust hår.

Tålighet: De är mycket tåliga och kan färdas långa sträckor med lite eller ingen vila.

Längd: Korta. Männen är ca 165 cm, kvinnorna 160 cm.

Livslängd: Normal, 75-90 år.

Motståndskraft: +20 i bonus mot köld is-anfall, -20 i negativ modifikation mot värme eld-anfall.

Speciella förmågor: De har mycket skarpt luktsinne och god iakttagelseförmåga. De kan känna lukten av en människa på över en kilometers avstånd i medvind, 35 meter i motvind och 350 meter i stiltje. +10 i bonus för iakttagelseförmåga.

Dräktskick: Pälsverk, läder och hudar från havsdjur är vanliga material. Några äger färggranna, mönstrade tygrockar med pälsbräm. Alla bär färggranna, pälsbrämade huvor.

Fruktan och svagheter: Många fruktar mörkret.

Levnadssätt: Lossoth är fattiga kringvandrande jägare och samlare. De använder redskap av sten, ben och en smula trä och metall, vanligen koppar. En del håller tamrenar och alla har jakthundar. Deras slädar dras av raggiga hästar och renar, fast i de kallaste områdena används hundslädar. De största sociala grupperna är vanligen storfamiljer och jaktgrupper.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De räknar sitt arv på mödernet.

Religion: De dyrkar naturandar som de föreställer sig som övernaturliga eller gudomliga djur. Ceremonierna består mest av danser och av återberättande av myter.

Uppträdande: Generösa, tystlåtna, långsamma, reserverade och blyga – men modiga och envetna.

Språk: Lossoth talar labba (nivå 5). De är normalt inte skrivkunniga, eftersom labba saknar skriftspråk. En del talar lite väströna (nivå 2) eller sindarin (nivå 2).

Fördomar: De hatar ulvar, drakar, jättar och troll mer än något annat. De som känner till orcher hatar dem också.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: Fyra bakgrundspoäng.

9.4.8 PIRATER

Piraterna är ättlingar till de dunedainrebeller som flydde från Gondor efter Ättefejden som rasade år 1432-47 i Tredje åldern. De flesta slog sig ned i Umbar år 1447 i T.Å. och påbörjade en lång maktkamp med de starkare haradrimiska och svarta numenoritiska grupperna. Sedan dess har en viss uppblandning med lokalbefolkningen skapat en särskild grupp, även om banden till dunedain fortfarande är starka. De strävar efter att återta makten i Gondor.

Kroppsbyggnad: Kraftigt byggda. Männen väger ca 110 kg, kvinnorna 75 kg.

Hår- och hudfärg: Pirater är i allmänhet ljushyade med grå eller blå ögon och svart eller mörkbrunt hår.

Tålighet: Utomordentlig. De blir aldrig sjösjuka.

Längd: Männen blir ca 190 cm, kvinnorna 180 cm.

Livslängd: 95-190 år.

Motståndskraft: normal.

Speciella förmågor: +25 i bonus vid Väderförutsägelse och Stjärnskådande.

Dräktskick: Pirater föredrar kläder i purpur, rött eller guld av silke eller fint bomullstyg. De klär sig i tunikor och använder sällan byxor. Männen bär guldkragar och kvinnorna smyckar sig med juveler.

Fruktan och svagheter: De fruktar sjukdomar och sin egen dödlighet.

Levnadssätt: Piraternas kultur återspeglar de konservativa drag som kännetecknade Gondors överklass drivna till sin spets. Påverkan från Umbar heta kust har gett en del nya inslag, främst från de svarta numenoriterna, och resultatet är en återgång till Numenors uråldriga sjökultur.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De räknar sitt arv på fädernet.

Religion: Piraternas religion är inriktad på Döden och Mörkret, och rör sig i huvudsak kring förfäders- och hjälte dyrkan. Stora numenoritiska kungar vördas som gudarnas likar. Ceremonierna kretsar kring livets och människornas förevigande och, i första hand, kring arvsföljden. De döda begravs med en komplicerad ritual och läggs till vila mumifierade i praktfullt skick.

Uppträdande: Aggressiva, högmodiga, målmedvetna, bittra – piraterna uppträder som en adelklass i orättfärdig landsflykt.

Språk: Piraternas modersmål är adunaiska (nivå 5) eftersom de identifierar det med Numenor och med dunedains folk. De talar också väströna (nivå 5) och den haradaiska (nivå 4) som talas i Umbar.

Fördomar: Piraterna är en liten grupp, låsta i ständig maktkamp med sina bundsförvanter de svarta numenoriterna och haradrim. De betraktar båda grupperna med misstro och ett visst förakt. De svarta numenoriterna har, i likhet med dunedain, ofta gift sig med medlemmar ur underlydande folk, något som piraterna ser som ett svaghetstecken. De betraktar haradrim som en lägre stående ras som måste tolereras. Deras främsta fiender är nordmännen, rohirrim, skogsmän, beorningar osv, eftersom de ger dem

skulden för Ättefejden.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: Fem bakgrundspoäng.

9.4.9 ROHIRRIM

Rohirrim (s. Hästarnas herrar) är Rohans nordmän, som har ett invecklat ursprung. På begäran av Cirion, rikshovmästaren av Gondor, slog de sig ned i Rohan, på den tiden känt som Calenardhon, ungefär år 2510 i T.Å. Nordmännen fick landområdet för att de hade hjälpt till att besegra det österländska folket balchoth.

Mellan år 1977 och 2510 i T.Å. bodde rohirrims förfäder, eotheod, i norra delen av Anduins dalgång. Under perioden 1857-1977 i T.Å. levde de längre söderut i Anduins dalgång, mellan Gamla Vadet och Ljusa Slätterna. Före år 1857 i T.Å. kallades de eothraim och levde söder och öster om Mörkmården.

Rohirrim kallar Rohan för Riddersmark.



Kroppsbyggnad: Normalt eller kraftigt byggda och starka. Männen väger ca 95 kg, kvinnorna ca 65 kg. De har kraftig skäggväxt.

Hår- och hudfärg: Blonda med ljus hy och blå ögon.

Tålighet: Normal, men de kan rida lika länge som deras hästar orkar springa och så länge som de kan hålla sig vakna.

Längd: Männen är ca 185 cm, kvinnorna 170 cm.

Livslängd: 60-85 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: +20 i Anfallsbonus i närstrid när de slåss till häst.

Dräktskick: Linne- och eller ylleskjortor, byxor och benläder. Krigarna bär vanligen ringbrynjor och sköldar med sitt folks märke, en vit häst på grön botten.

Fruktan och svagheter: Inga.

Levnadssätt: Som herdar och hästuppfödare tillbringar de en stor del av året i halvpermanenta läger runt betesmarkerna. De återvänder till sina fasta boplatser för vintern. Några odlar säd eller grönsaker. De flesta rohirrim är också skickliga jägare och fiskare.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De räknar sitt arv på fädernet.

Religion: Deras riter hyllar livet, fruktbarheten och års-

MIDGÅRDA RASER OCH KULTURER

tidernas växlingar. De flesta utförs på kullar i dalgångarna eller på bergssidorna. De vördar Eru och Valar, särskilt Araw (Orome). Den uråldriga Hjortkulten och Jordkulten hålls vid liv.

Upptredande: De är praktiska, kärva, rättframma och en smula högljudda. De uppskattar sång och fester, lekar och strid.

Språk: De talar rohirriskä (nivå 5), en utveckling av den äldre eothrikiskan från Rhovanion. De flesta talar också väströna (nivå 5) och en smula dunael (nivå 1).

Fördomar: Rohirrim hatar dunlänningarna och betraktar woserna som lägre stående varelser. De när också ett uråldrigt hat mot orcher, ulvar, österlänningar och drakar.

Yrkesbegränsningar: Inga, men rohirrim blir sällan trollkarlar.

Bakgrundspoäng: Fem bakgrundspoäng.

9.4.10 SKOGSMÄN

Skogsmännen är nordmän som har levt länge i Mörkmården, Rhovanions största skog. De utgör en löst sammanhållen stam av jägare samlare som lever i eller under träden i storfamiljer, jaktgrupper eller klaner.

Kroppsbyggnad: Normal eller kraftig, med kraftiga men skarpskurna anletsdrag och kraftig skäggväxt.

Hår- och hudfärg: Ljushyade med drag åt rödlätta. De är ljushåriga och har blå eller gröna ögon.

Tålighet: Normal.

Längd: Männen är ca 185 cm, kvinnorna 170 cm.

Livslängd: 45-85 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: De är mycket skickliga på att klättra i träd. +20 i bonus vid Klättrings- och Akrobatikmanövrar. +10 i Samla föda-manövrar.

Dräktskick: De klär sig i grova ylletunikor och korta byxor med benläder. De flesta bär rockar, mantlar och skinnmössor.

Frukten och svagheter: Inga.

Levnadssätt: De är självständiga och har ingen formell politisk struktur. De lever av vad skogen ger, tillsammans i små, slutna grupper, åtskilda från andra folk. De har inte kontakt med några andra, fränsett beorningarna och skogsalverna.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De räknar sitt arv på fädernet.

Religion: Religionen utövas privat och inom familjen eller gruppen. Kvinnliga Wuitan ("De Som Vet") fungerar som shamaner andebesvärjare. De spår, helar och är andliga ledare. De leder den uråldriga Växandets kult (Alanakyn) som utförs vid sällsynta stamceremonier. De dyrkar framför allt Araw (Orome).

Upptredande: Tystlåtna, självständiga, avståndstagande.

Språk: De talar det rhovanionska språk som kallas nahaiduk (nivå 5), lite väströna (nivå 2) och sindarin (nivå 2).

Fördomar: Skogsfolket hatar orcher, ulvar, troll och jättespindlar.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: Fem poäng.

9.4.11 STADSBOR

Stadsbor är en övergripande term för folk från Eriadors och Gondors städer, vanliga människor från nordöstra Midgård. Den innefattar vanliga människor från Annuminas, Fornost, Bri, Tharbad, Minas Tirith, m.fl. platser. De har olika stor andel haradan, dunlänning, nordman och dunadan i sig.

Kroppsbyggnad: Alla typer, men vanligen normal. Männen väger ca 80 kg, kvinnorna ca 65 kg.

Hår- och hudfärg: Hudfärgen varierar från ljus till brun eller olivfärgad. Hår och ögon kan ha olika färger.

Tålighet: Normal.

Längd: Männen är ca 185 cm, kvinnorna 165 cm.

Livslängd: Normal, i genomsnitt 65-85 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: Inga.

Dräktskick: Olika sorters konstfulla eller praktiska kläder i ylle och linne, inklusive rockar, stövlar o.s.v. I varmare områden bär man tunikor. I kyligare trakter används byxor eller benläder. Importerat silke och fina bomullstyger förekommer.

Frukten och svagheter: Inga, fränsett vidskepelse.

Levnadssätt: Stadsborna är en blandad, ganska världsvan skara. Många har en bakgrund som handelsmän eller i gillen, och några har handskats med besvärjelser.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De räknar sitt arv på fädernet eller mödernet.

Religion: Olika stillsamma riter, men en del organiserad kult och kulthus förekommer. De flesta vördar traktens eller sitt folks andar, men huvudkulten riktas till Eru och Valar. Araw (Orome) är de vanliga människornas skyddsgud.

Upptredande: Praktiska, aggressiva, flitiga och nyfikna.

Språk: Det allmänna umgängesspråket väströna (nivå 5) är deras modersmål, men det finns gott om lokala dialekter.

Fördomar: Stadsbor är tillräckligt världsvana för att kunna handskas med de flesta främlingar. De hatar endast orcher.

Yrkesbegränsningar: Inga, men trollkarlar, barder, andebesvärjare och utbygdsjägare är sällsynta – särskilt utanför de större städerna.

Bakgrundspoäng: Fem bakgrundspoäng.

9.4.12 SVARTA NUMENORITER

Namnet "svarta numenoriter" (s. mornumenedain) syftar på de män av dunedains folk som härstammar från de "Otroгна", numenoritiska nybyggare och erövrare som kom till Midgård under mitten och slutet av Andra åldern. De Otroгна hade brutit kontakten men Valar och alverna, som gav dem öriket Numenor vid Andra ålderns början. Många av dem dyrkade sina egna avgudabilder, eller visade vördnad för Mörkrets herre, Sauron. Gradvis kom de Otroгна att behärska Numenor och dess kolonier, varav den största låg

vid Umbars hamnar. När Numenor förstördes av Eru år 3319 i A.Å. överlevde många av de Otroгна i sina tillflyktsorter i Midgård.

Därför är faktiskt de svarta numenoriterna mycket lika dunedain till kropp och själ. Vissa förändringar har skett under de århundraden då de utvecklades var för sig, men båda grupperna har försökt leva oförändrade och förbli sitt ursprung troגna.

Kroppsbyggnad: De är starka och imponerande med skarpskurna drag. Männen väger ca 110 kg, kvinnorna 75 kg.

Hår- och hudfärg: Under sina många år i den heta södern har de svarta numenoriterna fått en solbränd hy och svart hår. Deras genomborrande ögon är grå av olika nyanser.

Tålighet: Ansenlig.

Längd: Männen är ca 190 cm, kvinnorna 180 cm.

Livslängd: 90-175 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: +25 vid seglingsmanövrar. +10 i Anfallsbonus i närstrid. -10 i Försvarsbonus.

Dräktskick: Deras favoritfärger är svart och guld. De klär sig i dyrbara kläder av färgat silke och bomull, smyckade med ädelstenar och fjädrar. "Karman" – Numenors berömda fjällbepansrade hjälm, krönt av en fiskfensformad, mångfärgad hjälmprydnad i läder – används fortfarande.

Svagheter och fruktan: De fruktar Döden, men inte att dö i strid. Deras självförtroende och lidelse får dem att tro att de kan besegra varje kroppslig motståndare.

Levnadssätt: De svarta numenoriternas kultur är strikt ordnad. Deras samhällen är välorganiserade och styrs av ledande personligheter, understödda av strikta lagar. Diktatorer och styrande grupper håller folket i schack. Folket består mest av lydfolk som tjänar och betalar tribut till den svarta numenoritiska överklassen. Krigarna betraktas som en elit, och de flesta män tjänar i armén någon gång i livet. Det gör att de nästan alltid kan vara i krig. De svarta numenoriterna är experter på skeppsbyggnad och sjöstrid.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De räknar sitt arv på fädernet.

Religion: De svarta numenoriterna har en organiserad religion. Den viktigaste kulten rör döden och livet efter döden. Dessa gamla numenoritiska angelägenheter har alltid bevarats och omskapats. Mumifiering är ett vanligt bruk.

De flesta dyrkar sina egna, lokala hjältar och gudar, som är knutna till krig, makt, skräck och det okända. De ser det otämjda Mörkret som den enda makt de inte kan behärska och de dyrkar det därför. De få som ännu dyrkar Valar föredrar Tulkas den starke, styrkans och dådkraftens herre. Det är den ständigt skrattande Tulkas som representerar den råa styrkans själ, för han är snabb att gripa till vapen, dålig att ge råd, rakt på sak och svuren åt lidelsen och äran.

Uppträdande: Svarta numenoriter är i allmänhet högmåddiga och självupptagna, överilade, självsäkra och mycket stolta. De tror på sin egen överlägsenhet och på

tanken på att deras folk är förutbestämt att härska över Midgård. Deras synsätt har gjort dem snabba att gripa till vapen. De är krigiska och enkelspåriga, och uppskattar att strida. När de har överläget ger de sällan nåd.

Språk: De har en stark känsla för traditioner, och har därför bevarat adunaiska, numenors språk, i ganska oförändrad form (nivå 5). De flesta talar också väströna (nivå 5) och haradaiska (nivå 5).

Fördomar: Svarta numenoriter är misstänksamma mot nästan alla folk, men de har en särskilt stark motvilja mot alver och dunedain.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: På grund av sitt hierarkiska samhällssystem och sin strikta uppfostran får de tre bakgrundspoäng.

9.4.13 VARIAGER

Variagerna lever i området Khand, en halvökenplatå som ligger sydost om Mordor. De är en egen ras, även om de ibland förväxlas med haradrimiter från Bortre Harad. I själva verket är de lika mycket släkt med österlänningarna. De är brutala och halvnomadiska, och har länge påverkats av Mordor och av de ständiga krigen mot grannfolken.

Kroppsbyggnad: Normal, männen väger ca 80 kg, kvinnorna 65 kg.

Hår- och hudfärg: Mycket mörkt gråaktig eller svart hy, rakt svart hår och röda eller rödbruna ögon.

Tålighet: Variager kan rida mycket länge med lite eller ingen vila.

Längd: Normal, männen är ca 180 cm, kvinnorna 165 cm.

Livslängd: Kort, ca 50-70 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: Variagerna är utmärkta ryttare och har god hand med både kameler och hästar, så de får +10 på Anfallsbonusen när de slåss till häst och +5 när de slåss från kamelrygg.

Dräktskick: Variagerna föredrar svarta och röda, rikt utsmyckade kläder. Deras brynjor pryds av gräsliga, skräckinjagande djurbilder. De bär guldprydnader eller förgyllda vapen. Många bär guldsmycken i öronen, näsan, kinderna eller läpparna.

Fruktan och svagheter: Inga.

Levnadssätt: Variagerna ligger alltid i krig och lever ett brutalt och spännande liv. De flesta är herdar och gör boskapsräder mot sina fiender. Livet kontrolleras av krigar-eliten och det kvinnliga prästerskapet.

Äktenskapsmönster: Kvinnorna tar mer än en man, och äktenskap förekommer inte. Kvinnans bror hjälper till att uppfostra barnen. De räknar sitt arv på mödernet.

Religion: Variagerna dyrkar ett pantheon av grymma gudar. De har komplicerade nattliga riter där offer är vanliga. Mörkets Herre är den främsta guden, en något modifierad uppenbarelse av Morgoth eller Sauron. De kvinnliga prästerna tolkar lagarna.

MIDGÅRDA RASER OCH KULTURER

Uppträdande: Självsäkra, modiga, svartsjuka, häftiga, impulsiva och hårdhärtade.

Språk: Variagerna talar varadja (nivå 5), haradaiska (nivå 3) och väströna (nivå 2).

Fördomar: Variagerna föraktar alla människor, utom dem som de just har besegrats i strid av. De hyser en motvillig respekt för Mordors raser, men i allmänhet hatar de alla icke-människor.

Yrkesbegränsningar: Inga

Bakgrundspoäng: Fyra bakgrundspoäng.

9.4.14 WOSER

Woserna är mästarna bland människor i skogskunnande och trähantverk. De är ett uråldrigt, fåtaligt folk som länge har varit knutet till skogarna. De har alltid varit de skickligaste skogskrigarna bland människorna. Deras kunskaper har hjälpt dem att överleva, för vanliga människor har alltsedan Första Åldern jagat och dödat dem.

Woserna har många namn. Det är oklart vad de kallar sig själva, men namnet druger är hämtat från deras eget språk. Alverna kallar dem druedain (sing. druadan) och människorna har flera namn på dem: pukelmän, vildmän och woser. Det senare är ett väströnskt ord. Orcherna fruktar woserna och kallar dem oghor-hai.

Kroppsbyggnad: Woserna har breda, korta ansikten med platta drag och djupt liggande ögon. Deras korta, tjocka ben, tunga underkroppar och kraftiga ögonbryn ger dem ett spöklikt utseende, olikt alla andra människors.

Deras egenart förstärks ytterligare av det egendomliga håret. Få woser har något hår längre ned på kroppen än vid ögonbrynen. De som har skägg är aktade, även om de bara har en tunn fläck av hår på kinden, som ligger en bra bit under den breda munnen. Nästan alla manliga woser är skalliga från pannan till den bakre delen av huvudsvålen, men de är stolta över det hår de har.

Hår- och hudfärg: Rödlätt hy, svart hår och svarta ögon. Eftersom woserna har vaksamma, mörka ögon med svarta pupiller, tycks de ofta blicka ut från mörka djup som på avstånd kan tas för tomma ögonhålor. Man måste vara helt nära wosen för att överhuvudtaget kunna se ögonen röra sig. Det här spöklika draget blir ännu obehagligare när wosen är arg. Då glöder pupillerna med ett vilt, rött sken.

Tålighet: Normal.

Längd: Mellan 125 och 155 cm.

Livslängd: 30-50 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: Wosernas breda näsor är de känsligaste man kan hitta bland människor. Till och med på ett öppet fält kan de känna lukten av en orch innan någon annan människa kan se honom. Det gör, tillsammans med deras goda syn, att de kan spåra säkrare än någon spårhund. De hindras bara av rinnande vatten när de följer ett spår. Det gäller till och med nattetid, eftersom woserna har välsignats med ett utomordentligt mörkerseende. De kan se 350 meter som i dagsljus i den mörkaste skog nattetid. De

får +25 i bonus vid Spåra, +15 i bonus vid Samla föda.

De har förmågan att sitta dagar i sträck utan att röra sig. De kan sitta stilla som statyer med korslagda ben, händerna i knät eller på knäna och ögonen slutna eller blickande mot marken. Det ger dem frid och en möjlighet att minnas eller meditera. Olyckligtvis gör det dem tydligen inte mer långlivade, för woser dör i allmänhet unga.

Dräktskick: De flätar ofta håret eller bär det i hästsvans. Woser bär sällan kläder eller smycken. De föredrar att förlita sig till sina grova kroppar, som de ofta smyckar med färg. De som har mest samröre med andra människor klär sig ibland i benläder och höftskynken. En speciell sorts höga snörskor med tjock sula används när de rör sig i svår terräng. Bortsett från det har de sällan användning för de dräkter som andra människor bär.

Fruktan och svagheter: Woser ogillar städer.

Levnadssätt: Wosernas kultur är nära knuten till skogen och växterna som de håller så kära. De lever enkelt och äter lite, t.o.m. i tider av överflöd, och de dricker inget annat än vatten. De är vegetarianer och lever på vad skogen ger. De lär sig snabbt användningsområden och livsbetingelser för alla växter i ett område – oavsett hur stort det är. Bara alver och enter har större kunskaper i träsnide och växtkunskap.

Woserna är bäst kända för sina stensulpturer. De skulpterar en mängd motiv och djur, och använder en speciell teknik för att göra verklighetstroga "väktarstenar" (pukelmän). Det är väktare som de ställer ut för att bevaka stigar, ingångar, vägkors och liknande. Väktarstenarna är kringvävda av legenden, de flesta av dem sanna. De är helt klart magiska. Orcherna fruktar dem mest av alla, och av goda skäl, för woserna kan meddela sig med de väktarstenar som de själva har gjort och ta del av stenarnas "upplevelser". Några mycket mäktiga väktarstenar kan faktiskt bli levande för att vakta sin post, och på så sätt handla i sina skapares ställe. Då får skulpturens skapare genomlida all den smärta som statyn utsätts för. De ställer väktarstenar och skräckinjagande statyer runt sitt land och vid alla viktiga platser. Vissa av dem används bara för att skrämma fienden.

Äktenskapsmönster: Monogamt. Det föds mycket få barn. De räknar sitt arv på modernet.

Religion: Många av väktarstenarna bevakar wosernas heliga platser. Till skillnad från många andra människor, och särskilt dunlänningarna som woserna ofta möter, har woserna en stark tradition av organiserad kult. Det är en utvecklade andetro, som kretsar kring vördnaden för Naturen. De vördar Eru och Valar som sig bör, men de har en egen uppfattning av världens härskare. Främst av alla Valar dyrkar de Yavanna, Frukten Givare och Jordens Drottning. Det är hon som rått över kelvar (växterna) och det är växterna som ger liv åt wosernas värld.

Uppträdande: Woserna håller sig i allmänhet borta från andra människor. De skaffar sig sällan vänner, men när de gör det är de dem trogna in i döden. De som lär känna dem blir imponerade av deras talrika skrattanfall, för woserna skrattar när andra sjunger. Deras översvallande och ohäm-

made uppsluppenhet bildar en kraftig kontrast mot deras vanliga beteende. Normalt tycks de känslolösa och talar ogärna.

Språk: När de talar använder woserna det gutturala pu-kaelspråket (nivå 5) som passar deras djupa röster väl. men som inte liknar något annat människospråk. Några talar också lite väströna (nivå 2) eller dunael (nivå 2). Eftersom de inte har bruk för runor eller skrivkonst har woserna utarbetat ett eget system med bildtecken, de flesta ganska enkla, som de använder för att t.ex. markera stigar eller för att meddela sig med varandra när de är ute i skogen.

Fördomar: Woserna hatar orcher, ulvar och rohirrim. De senare har ibland jagat vildmännen för nöjes skull.

Yrkesbegränsningar: Woser blir aldrig trollkarlar eller barder.

Bakgrundspoäng: Fem bakgrundspoäng.

9.4.15 ÖSTERLÄNNINGAR

Ordet syftar på en grupp folk som lever i norra delen av mellersta Midgård, öster om sjön Rhuns västra strand. Dessa nomadiserande förbund är ständigt på jakt efter jord och rikedomar och de invaderar tidvis sina grannländer. Balchoth och vagnryttarna är två sådana folk. Varje grupp har sin egen kulturella särart och sitt eget språk, fastän de är släkt med varandra. När vi i fortsättningen nämner detaljer, rör de det västligaste av österlänningarnas folk – sagath.

Kroppsbyggnad: Kompakta och smidiga. Männen väger ca 70 kg, kvinnorna 50 kg.

Hår- och hudfärg: Svartmuskiga, ofta med solbränd eller gulaktig hy.

Tålighet: Normal, men de kan rida och köra vagnar och kärror långa sträckor utan att tröttnas.

Längd: Korta till medellånga. Männen är ca 180 cm, kvinnorna 155 cm.

Livslängd: Kort, ca 40-65 år.

Motståndskraft: Normal.

Speciella förmågor: De har god hand med riddjur och blir ofta utmärkta ryttare. De får +10 till Anfallsbonus när de slåss till häst eller från stridsvagn och +20 vid varje försök att träna, bli vän med eller kuva en häst.

Dräktskick: Färggranna linnekappor, ylletunikor, läderbyxor och benläder på underbenen. De klär sig också i pälsmössor med öronlappar, eller pälsklädda, runda hjälmor. En del grupper målar sig på överkroppen och i ansiktet.

Fruktan och svagheter: De fruktar mörker och åska.

Levnadssätt: De är nomader och bor i flyttbara läger som de flyttar med stora vagnar. De är alla krigare, men håller också hästar och boskap. Hövdingarna färdas i stridsvagnar.

Äktenskapsmönster: Männen kan ha mer än en hustru, men det är ovanligt och kostsamt eftersom de måste betala brudpris. De räknar sitt arv på fädernet.

Religion: Vidskepliga ritualer som rör naturandar och hjältemodiga förfädersandar. Många dyrkar Mörkret och Morgoth.

Uppträdande: Kyliga, målmedvetna, tappra på gränsen till dumdristiga. De prisar, eller fruktar i alla fall inte, att falla i strid.

Språk: De flesta talar någon logathig-dialekt (nivå 5), och en smula väströna (nivå 2).

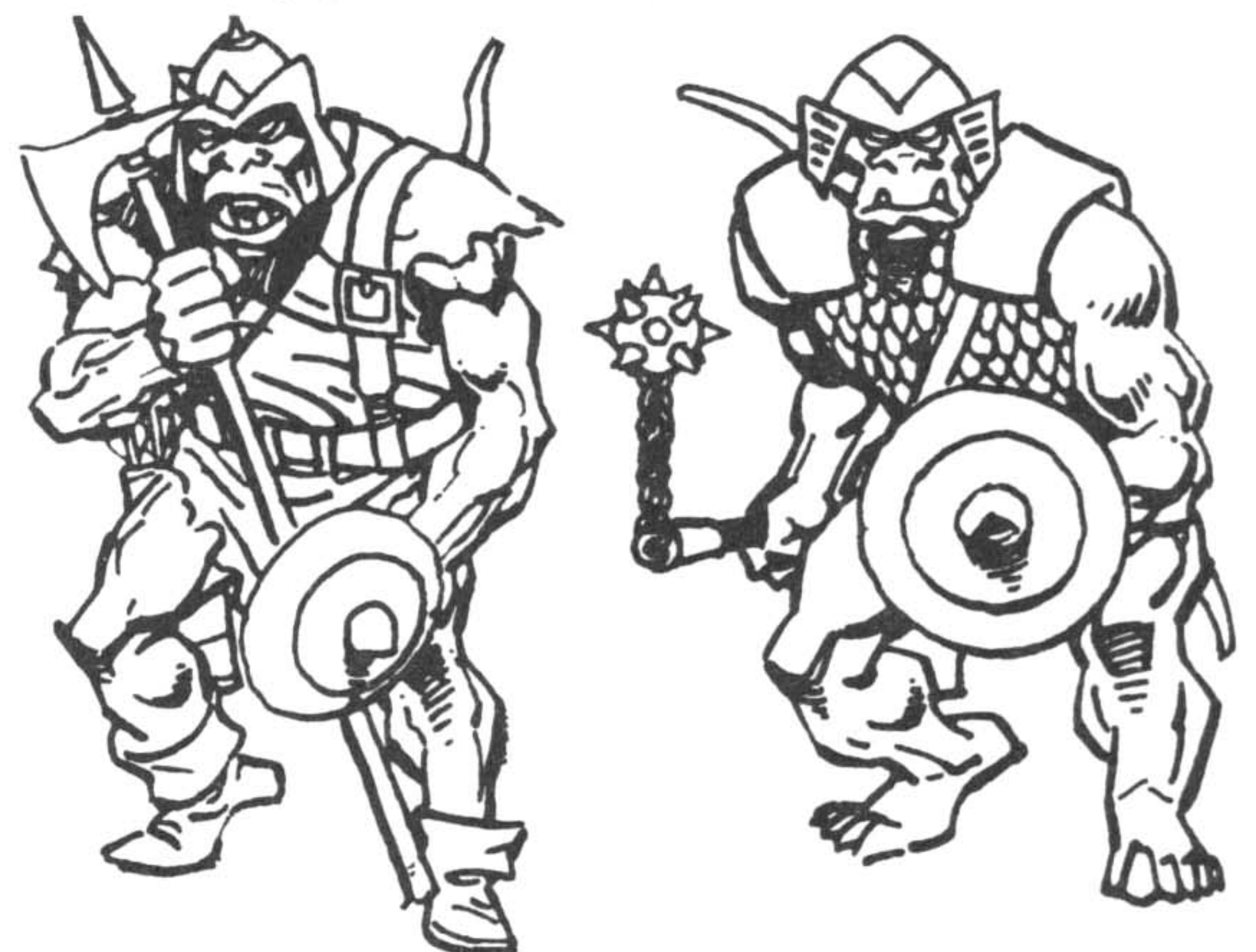
Fördomar: Österlänningar har inte mycket till övers för några andra än sitt eget folk. De hatar dunedain.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: Fyra bakgrundspoäng.

9.5 ORCHER

Dessa avskyvärda kreatur tillhör en ras som sprungit ur alver som förvreds och förstördes av Morgoth under Första Åldern. Trots att de inte är onda av naturen, är de kulturellt och mentalt mottagliga för Mörkret.



9.5.1 VANLIGA ORCHER

Kroppsbyggnad: Tunga och tjockhudade med korta ben och långa, smala armar. De har groteska ansikten med huggtänder och oregelbunden hårväxt.

Hår- och hudfärg: Svart eller grått hår, svarta eller rödbruna ögon och grå eller svart hud.

Tålighet: Enastående. Orcher kan färdas i två dagar utan vila, eller springa i upp till 12 timmar utan att stanna.

Fruktan och svagheter: Solljus och djupt, rinnande vatten. I fullt dagsljus är deras aktivitet modifierad med -60. I magiskt dagsljus eller konstljus är aktiviteten modifierad med -25.

Längd: 100-155 cm.

Livslängd: Okänd, men definitivt flera hundra år, men deras krigiska liv gör att få blir äldre än 50 år. En del tror att orcherna, liksom alverna, inte åldras, och sålunda teoretiskt kan leva hur länge som helst.

Motståndskraft: +30 i bonus mot värme eld-anfall.

Speciella förmågor: Orcherna sover om dagen, men de behöver bara vila var tredje dag. Orcher ser som alver (se beskrivningen av alver) i de flesta sorters mörker.

Dräktskick: Skinn, läder och grova men välgjorda och

effektiva metallrustningar.

Levnadssätt: Orchererna är födda till arbetare och krigare. De respekterar makt och styrka mer än något annat. De sluter sig samman och samarbetar bara när de leds av en mycket stark individ. För dem är politik lika med styrka, och olika orcherstammar ligger ofta i krig med varandra. Kannibalism är vanlig, men drabbar bara medlemmar av andra stammar.

Trots allt är de ändå ganska skickliga hantverkare. Deras smeder står inte dvärgarna och alverna långt efter, och deras produkter är mycket goda även om andra rasers sköna formgivning saknas fullständigt. Orchererna är också goda helare, även om de inte bryr sig om att förhindra ärrbildning. De är framför allt praktiskt lagda.

Äktenskapsmönster: Orcher gifter sig inte, de förökar sig. Kvinnorna lever tillsammans i avskilda områden dit normalt bara de starkaste männen får komma. Dessutom godtar kvinnorna bara de vildaste och mest attraktiva männen. Det ger den livsdugligaste avkomman. De många unga hålls tillsammans och uppfostras gemensamt av alla kvinnorna.

Religion: Orchererna dyrkar Mörkret och makt. De flesta vördar Sauron som en gud, av respekt för hans kraft att skapa obetvinglig skräck.

Uppträdande: Orcher är grymma, svartsjuka, småaktiga, ärelystna, själviska och misstänksamma. De trivs nästan aldrig och är bara tillfreds med sig själva när de äter eller slåss.

Språk: Orchererna talar olika dialekter av orchiskan (nivå 5) som i allmänhet är besläktade med väströnan och något begripliga (nivå 3) för någon som kan väströna eller någon annan orchisk dialekt.

Fördomar: Orchererna hatar alla raser, inklusive orcher från andra stammar. De föraktar särskilt alverna, som de betraktar som illvilliga, onda och nyckfulla.

Yrkesbegränsningar: Orcher blir aldrig trollkarlar, andebesvärjare, barder eller utbygdsjägare.

Bakgrundspoäng: Orcher får bara två bakgrundspoäng.

9.5.2 URUK-HAI

Sedan Sauron hade återvänt omkring år 1000 i T.Å. började han avla fram en ny orchras som kunde utföra intelligenta och självständiga handlingar. Efter flera hundra års arbete fick han fram de första Stororchererna. De var bättre lämpade att bilda samhällen än sina svagare släktingar. Ursprungligen hölls uruk-hai nära Sauron och fungerade som hans närmaste män och elitgarde, men de blev gradvis fler och starkare. Deras existens hölls hemlig tills Sauron var beredd att visa sitt trumfkort. År 2475 i T.Å. släpptes de lösa i krig. De är de främsta av Mörkrets Herres orchtrupper.

Uruk-hai skiljer sig på många sätt från vanliga eller lägre orcher:

- ◆ De är 155 till 185 cm långa.
- ◆ De har ett "mänskligare" utseende, trots deras kattögon,

huggtänder och svartgrå hud.

- ◆ De har längre, starkare och rakare ben.
- ◆ De är intelligenta och listiga.
- ◆ Trots att de föredrar mörker, kan de vara fullt aktiva i dagsljus.

De talar svarta språket (nivå 5), orchiska (nivå 4) och bra väströna (nivå 4).

9.5.3 HALVORCHER

Halvorchererna är en vidrig skapelse, födda av människa och orch. De tas ofta för uruk-hai, men de är en egen ras, fåtalig, listig och mordisk. Deras ursprung är också oklart, men de när de först observerades av de fria folken stod de i Sarumans tjänst. Han använder dem fortfarande som agenter, spioner, officerare och specialvakter. De är särskilt effektiva i Eriador, för Sarumans halvorcher har dunländskt blod i sina ådror och kan smälta in i dunlänningarnas samhällen.

Halvorchererna är släkt med uruk-hai, men är mer lika mörka människor. De talar bra väströna (nivå 5) och de flesta behärskar både orchiska (nivå 3) och lite svarta språket (nivå 2). Halvorcher har inga yrkesbegränsningar och får tre bakgrundspoäng.

9.6 TROLL

Trollen är avlade av Morgoth som en vrångbild av enterna. De är lika hårda och dumma som den sten de skapades av. Några av dem känner sig besläktade med jättarna. Hur som helst hatar trollen alla andra varelser, ett drag skapat av Morgoths mörka hand. Vanliga troll delas in i flera olika typer, beroende på var de håller till: bergstroll, grottroll, snötroll och stentroll. De senare är den vanligaste gruppen. Alla förvandlas till den sten som de en gång skapades av om de utsätts för dagsljus, för de skapades i Mörkret, och solen kan tillintetgöra besvärjelsen. En annan grupp, Saurons olog-hai, avskyr solljus men kan uthärda det.

9.6.1 VANLIGA TROLL

Kroppsbyggnad: De är stora och otroligt starka, med tjocka kroppar och lemmar. Deras grova hud varierar i utseende, många har fjäll och en del har kroppsbehåring.

Hår- och hudfärg: Olika nyanser av brun, grön eller grå hud och svarta eller bruna ögon. De har svart blod.

Tålighet: Normal.

Längd: 275-340 cm.

Livslängd: Varierar, flera hundra år.

Motståndskraft: Troll vet inte vad fruktan är.

Speciella förmågor: De ser lika bra som orcher.

Dräktskick: Lite eller inga kläder, bortsett från enstaka rustningar och hudar.

Fruktan och svagheter: Solljus. De förvandlas till sten om de utsätts för naturligt dagsljus.

Levnadssätt: Troll lever för att leka och äta. Att leka är för dem att döda och plundra. Att äta betyder färskt kött, rått eller tillagat, eller gelé gjord på inälvor. De äter folk av andra

raser och tar vara på glittrande prydnader när de kommer över dem. De har inget samhälle och inga inre behov som driver dem. De enas bara när de tvingas av någon större makt. Troll lever i spridda grottor och ruiner, vanligen på gränsen till bebyggda trakter. De kommer fram om natten.

Äktenskapsmönster: Saknas. Kvinnor är mycket sällsynta och svåra att skilja från männen.

Religion: Saknas.

Uppträdande: Illvilliga, tröga, dumma och ganska lata.

Språk: De flesta har liten eller ingen förmåga att tala och meddelar sig med ljud, signaler eller handlingar. Intelligentare troll talar en förvanskad väströna (motsvarande nivå 4).

Fördomar: Troll bryr sig knappast om någon, men de tycker speciellt illa om dvärgar.

Yrkesbegränsningar: Troll kan bara bli krigare.

Bakgrundspoäng: Begränsade till en bakgrundspoäng.

9.6.2 OLOG-HAI

Olog-hai avlades fram av Sauron från mindre troll och har intill sen tid varit en ovanlig ras. De är listiga och välorganiserade, men ändå lika stora och starka som sina mindre kusiner. Det gör dem till utomordentliga krigare. De vet inte vad fruktan är och törstar efter blod och seger.

Olog-hai kallas också svarttroll, för de har svart fjällig hud och svart blod. De flesta bär släta sköldar och stridshammare, men de kan använda nästan alla vapen. De skiljer sig från de gamla trolltyperna på andra sätt också:

- ◆ De påverkas inte av blödnings- eller bedövningsresultat när de får en allvarlig skada från ett vanligt vapen, eftersom de är tåligare mot icke-magiska vapen.
- ◆ De rör sig obehindrat i dagsljus.
- ◆ De är relativt snabba.
- ◆ De kan tala vanliga språk ganska bra. De talar svarta språket (nivå 5) och väströna (nivå 3).

9.6.3 HALVTROLL

Halvtroll är resultatet av en förening mellan olog-hai och variager. De förväxlas ibland med svarttroll, men de är mindre och snabbare och vagt människolika. De känns också igen på sin längd, ca 220 cm, sin kolsvarta hud, sina långa, vassa, röda tungor och glödande ögon.

Halvtrollen skiljer sig också från olog-hai på andra sätt:

- ◆ De går klädda i grova, svarta kläder eller i kraftiga rustningar.
- ◆ De håller sig borta från andra troll.

◆ De är lika intelligenta som människor.

◆ De är smidigare.

På grund av sin, för troll, höga intelligens får de två bakgrundspoäng.

9.7 UMLI

Umler lever i mellersta Midgård's norra ödemarker, öster om Lossoth. De är en kortväxt ras som uppenbarligen stammar från en uråldrig förening mellan människor och dvärgar. I legenderna kallas de halvdvärgar.

Kroppsbyggnad: Starka och kompakta, med grova anletsdrag och kraftig skäggväxt. Männen väger ca 75 kg, kvinnorna ca 65 kg.

Hår- och hudfärg: Rödblommig hy och rött hår, med genomborrande, ljusblå ögon.

Tålighet: Utomordentlig i kyligt klimat. Normal i tempererade områden. Dålig i varmt eller hett klimat.

Längd: 120-150 cm.

Livslängd: 100-200 år.

Motståndskraft: Umler har en bonus på +30 mot köld/isanfall och ett avdrag på -15 mot värme/eldanfall.

Speciella förmågor: Umler behöver bara sova tre timmar per dag. De halverar avdragen för belastning i kyla (under 0°C) och dubblar dem i värme (över +30°C).

Dräktskick: Pälsbrämde skinnjackor, skjortor, byxor, stövlar och huvor.

Svagheter och fruktan: Inga

Levnadssätt: Som jägare, samlare och fiskare flyttar de säsongvis från plats till plats. De flesta bor i grottor eller jordhålor. Många bedriver gruvdrift. Umler är kända som skickliga smeder och konsthantverkare.

Äktenskapsmönster: Monogamt. De räknar sitt arv på fädernet.

Religion: Få riter. De dyrkar Eru och Valar och vördar Aule, som de kallar Mahlic, framför andra Valar.

Uppträdande: Självmedvetna, envisa, vildsinta, tystlåtna.

Språk: De talar umitiska (nivå 5). Några talar lite labba (nivå 2), väströna (nivå 2), eller khuzdul (nivå 1).

Fördomar: De hatar drakar och ulvar mer än något annat.

Yrkesbegränsningar: Inga.

Bakgrundspoäng: Fyra bakgrundspoäng.



10 EXEMPEL PÅ SPELMILJÖ

НІЧНЕРНІ РЛЧРНІВІІІІ

A cap of silver lace netted
with small gems glittering white. (p.243)

Anden

An immortal with no
signs of age, she becomes
mortal in the end, and dies
hereft and alone.


A lady fair to look upon, young, and
yet not so. Braids of her dark hair touched by
ice-frost, white arms, clear face, flawless
and smooth, bright eyes, grey, quietly
thought and knowledge in her glance. (p.243)

Height, about 5'8". Build, slender and girlish.

A girdle of leaves
wrought in silver
(p.243)

Soft grey
raiment
(p.243)

Colors always those of
the light and the evening sky.
A quiet person, not one to
command obedience, but loved by
her people for her faithfulness
and beauty.
A more promising expression less
acute than Galadriel's, a stronger
no notion of good or evil.
Other features - all eyes and



Angus McBrat

OBS: Spelledaren, inte spelarna, ska läsa igenom de här äventyren noga. De är utmärkta som introduktion till spelet.

10.1 CIVILISERADE OMRÅDEN — VÄRDSHUSET VID SISTA BRON

Sista värdshuset ligger på den östra stranden av floden Mitheithel (Grå älven), alldeles invid östra landsvägen som leder från alvernas tillflyktsort Vattnadal till de bebodda områdena i väster och byn Bri. Från värdshuset kan man se Sista bron, som kallas så för att det är den sydligaste bron över Mitheithel och den östligaste utefter landsvägen. Det är mödosamt men tryggt att resa utefter vägen. Värdshuset har gott om gäster, även om en del är lite sjaskiga. Somliga tycks lite väl angelägna att få höra om de skatter som det viskas om över ölstoppen i baren.

I dessa dagar, år 1640 i TÅ, är den karga, klippiga och skogklädda del av det fallna Rhudaur som går under namnet Trollskogen ett farligt område att färdas i. Bergstroll, som har vandrat söderut från Ettenhedarna nära Angmar, har samlats i stora skaror som drar genom skogarna efter mörkrets inbrott. På dagen vilar de i sina underjordiska hålor och tuggar på benen efter sina offer. Rykten om försvinnanden är vida spridda. Nu når rykten om egendomliga och skrämmande händelser i det sedan länge övergivna slottet, halvvägs mellan Sista värdshuset och bergsfolkets gamla stad Cameth Brin, ofta fram till äventyrarnas, intrigmakarnas och lycksökarnas spetsade öron. De är inte sällan tanklösa och dåraktiga nog att lyssna, fundera och smida planer.

Sista värdshuset är en relativt säker, välstädd och rymlig inrättning. Det har skötts av familjen Grumm sedan generationer tillbaka. De nuvarande ägarna, Rubb och Bura Grumm, är ärliga och arbetsamma.

Anmärkning: Värden för alla SLP i äventyret finns i Sammanfattningstabellen för SLP i avsnitt 10.5 och i tabell ST-2 och ST-3.

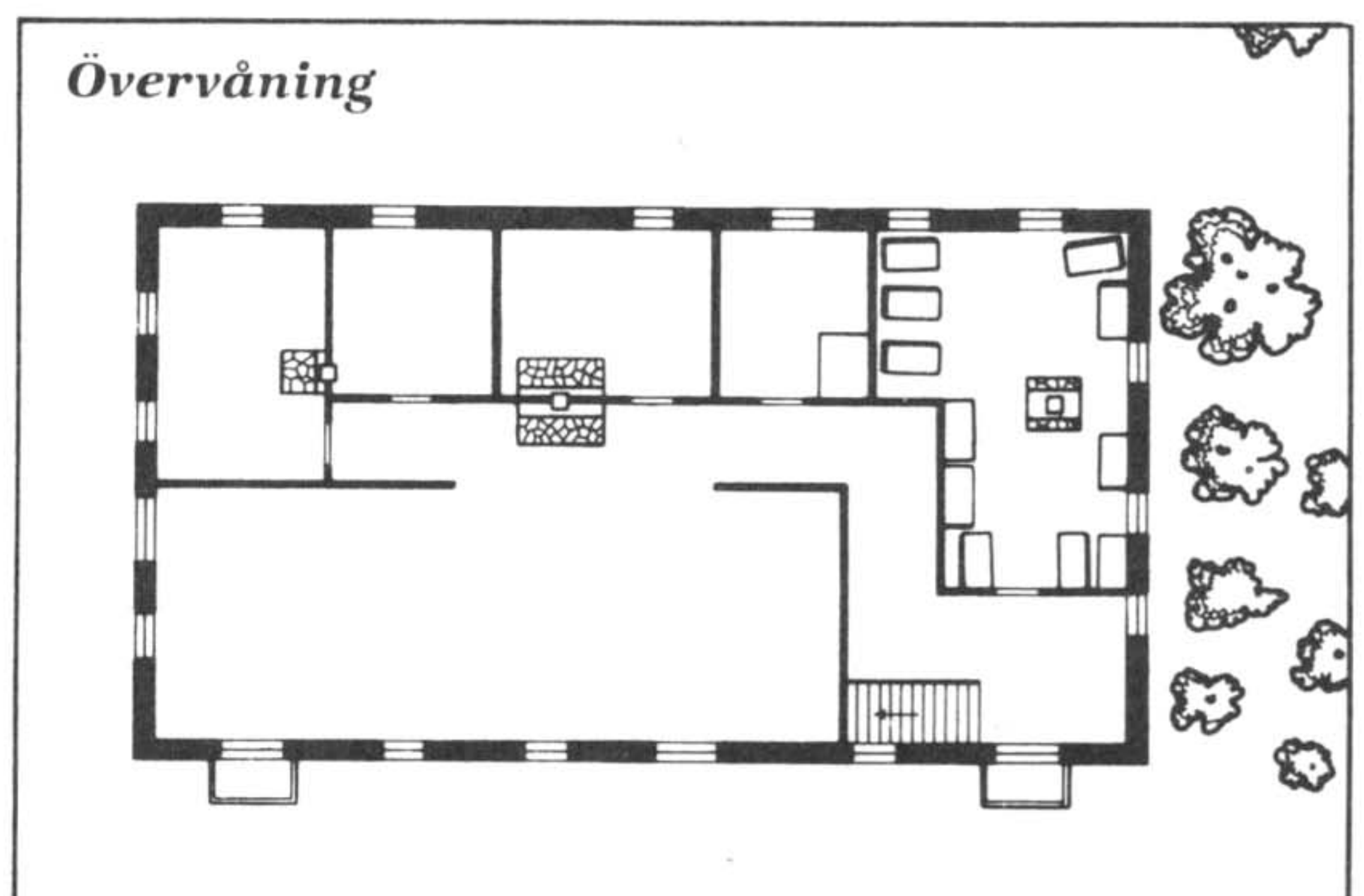
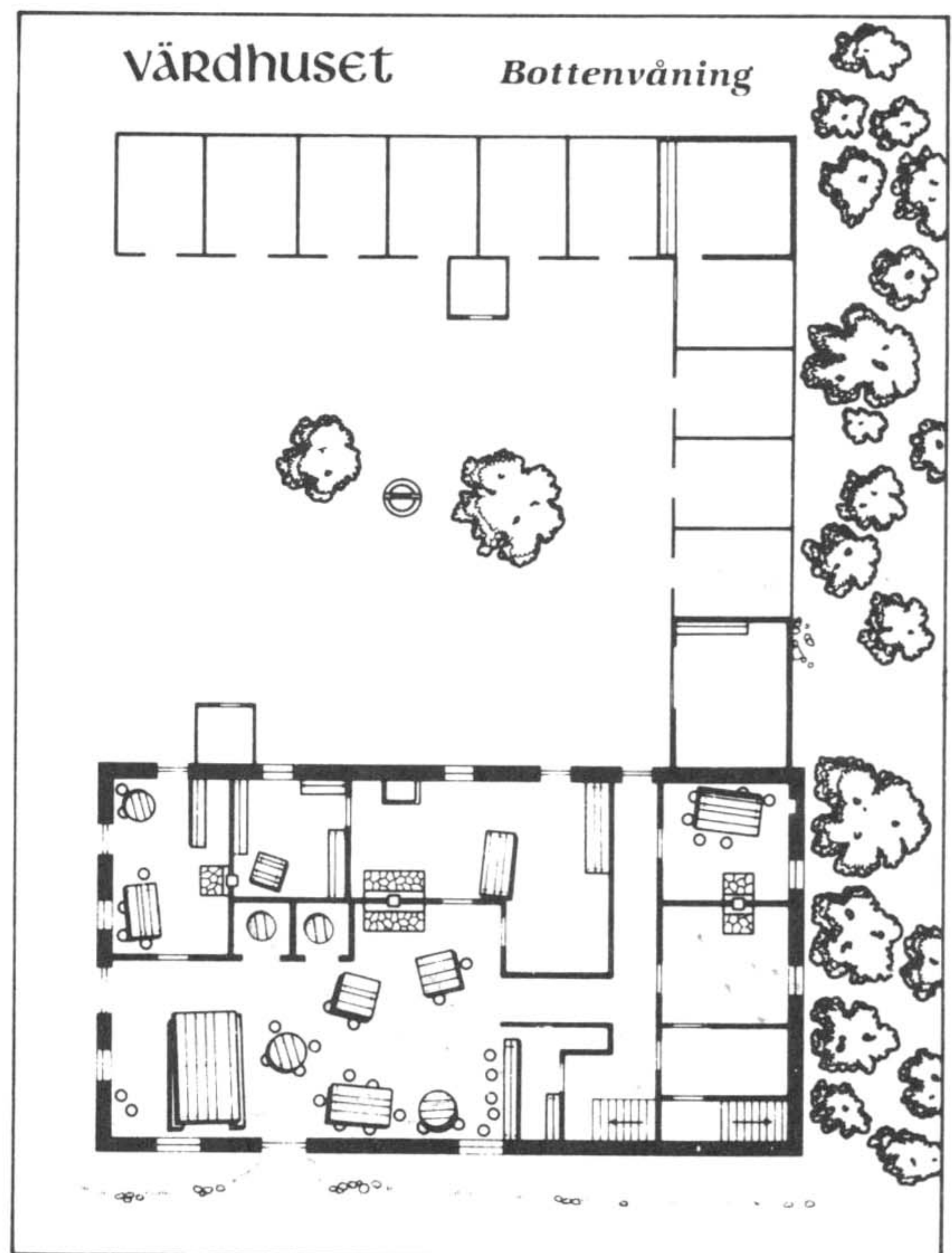
Grumms två unga söner arbetar som stallpojkar och dottrarna Minna, Bannie och Glifa lagar mat och städar. Bura är dessutom en god sjuksköterska. Hon använder helande örter och brygder med sådan färdighet att många har kallat henne trollkvinna. (Om spelledaren vill kan hon vara en andebesvärjare.)

Förutom stallet och gårdsplanen bakom det, kan värdshusets bottenvåning skryta med ett stort sällskapsrum, en mindre bar för dem som vill dricka och skvallra med lokalbefolkningen, två små bås avskärmade med förhängen, ett 4×4 meter stort rum (med en hemlig utgång till det skuggiga buskaget öster om värdshuset) för privata samtal, och ett stort kök som serverar de bästa grillade hönorna öster om floden. Dessutom bor familjen Grumm i ett ganska trångt krypin på bottenvåningen.

På övervåningen kan värdshuset erbjuda fyra bekväma

och väluppvärmda privata sovrum och två stora, gemensamma sovsalar. Den sparsamme bör ta sig i akt. Det är vanligt med stölder i de större rummen. Skickliga ficktjuvar färdas regelbundet utefter östra landsvägen för att kunna bestjäla intet ont anande stackare som vill spara ett kopparstycke eller två på att sova i de stora, kala och kyliga sovsalarna med sina medresenärer. Tack vare Grumms metoder är slagsmål och rån ovanliga, men ibland går de inte att undvika.

Många färdas regelbundet utefter östra landsvägen till Rhudaurs städer eller då och då till Vattnadal och stannar vid Sista värdshuset på vägen till Bri. Den utan tvekan populäraste gästen är den vandrande trubaduren Turlin, en stilig och charmerande man. Han är lika frikostig med pengar som med berättelser och sånger. Turlin sover på värdshuset ungefär var fjortonde dag, på väg österut mot Bri eller norrut



EXEMPEL PÅ SPELMILJÖ

mot Cameth Brin, där sångälskande bergsfolk har samlats. Somliga påstår att den skönsjungande Turlins ballader skulle kunna få ett troll att gråta.

En annan av Sista värdshusets stamgäster är Falen Handelsman, som har blod från både dunedain och österlänningar i sina ådror. Han skulle, skämtas det kunna sälja sol-sken till en orch. Frånsett Turlin är Falen den som vet mest om vad som pågår i och runt Trollskogen.

En tredje stamgäst på värdshuset är Goldang, en försäljare av örter och brygder och påstådd helare, som fördrovs från Gondor för årtal sedan efter att oavsiktligt ha förgiftat en adelsfamilj. Goldang vet också en hel del om Cameth Brin. Han reser dit med jämna mellanrum och påstår att de skrämmande historierna om slottet i skogen är sanna. För några kopparstycken berättar Goldang mer, men bara i avskildhet i ett bås eller i ett rum.









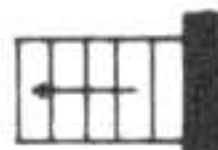











Det finns andra vägfarande som reser utefter östra landsvägen och bor på Sista värdshuset, men de flesta sköter sina egna angelägenheter och reser sin väg igen innan man har lagt märke till att de är där.

Eftersom värdshuset ligger avsides och långt från alla städer och byar är priserna på utrustning lite högre än de flesta resenärer skulle önska. De är ungefär en och en halv gång de normala priserna. Mat och husrum ges till normalt pris, men bara de vanligaste vapnen finns att köpa, vanligen från resenärer som vill göra sig en snabb förtjänst. Grova kläder kan man köpa av Falen. Han säljer också pilar och bågar. Magiska föremål syns inte till på värdshuset. Bura Grumm har en del helande örter inlåsta i en kista i skafferiet, men de är inte till salu. De enda transportmedlen är en ridhäst och en ponny som finns i värdshusets stall. De är till salu för en och en halv gång det normala priset.

Anmärkning: Se tabell ST-4, Utrustnings- och prislista, för ytterligare priser.

De som reser här för första gången lägger märke till en dyster stämning på värdshuset. Det är Grumms äldsta och klipskaste son, Leddon, som har försvunnit. Man fruktar att han hålls fången av troll i den närbelägna Trollskogen. Grumms erbjuder en belöning på två guldstycken plus gratis mat och husrum för resten av livet till den som kan rädda Leddon eller i värsta fall hitta något som bevisligen är kvarlevorna av deras älskade son. Han har varit försvunnen i nästan en vecka. Leddon bär en speciell ring, gjord av ben och formad som en getabock som sparkar med bakbenen. Han har också ett fult ärr på vänstra vaden.

Som alltid på platser där vägar möts, vimlar det av rykten om guld, ädelstenar, magiska vapen och föremål som ligger gömda i närheten. Över ölet och tilltugget i Sista värdshusets bar kan man få höra talas om ett slott i skogen två eller tre dagars färd norrut från värdshuset, precis öster om floden. Slottet sägs vara övergivet och fyllt med skatter. En berusad man som kallas Grepp påstår att bara han känner till den sanna historien om slottet. Han berättar om en enkel men detaljerad karta som leder till skatterna djupt nere i fästningen. Enligt Grepp, en suput till bonde och traktens

teckenförklaring			
1. Träd		12. Bord	
2. Buske		13. Hylla	
3. Cistern		14. Dörr	
4. Hemlig dörr		15. Eldstad	
5. Trappa nedåt		16. Fönster	
6. Uttorkat vattendrag		17. Säng	
7. Grottingång		18. Vattendrag	
8. Stig		19. Jord	
9. Väg		20. Stenmur	
10. Flyttbart klippblock		En hemlig dörr ser ut som en väggsektion från båda sidor.	
11. Krenelering			

skvallerbytta, tillhörde slottet för länge sedan en högborn men mystisk edainädling. Han var en trollkarl, och hans experiment på djur var omtalade och fruktade. Grepp kallar slottet Herubar Gular, eller "Den mäktige magikerns bönings". Han antyder att om någon är lyckosam nog att undvika alla de fällor och falluckor som ännu vaktar rikedomarna, kan han bli den rikaste och mäktigaste mannen i hela Trollskogen. När någon skrattar åt hans berättelse och frågar varför han, Grepp, inte hämtar skatterna själv, skakar han på huvudet och säger: "Jag är för gammal och feg för det."

De som blir allför skrämda av Grepps berättelser eller av andras varningar för att utrusta en expedition till slottet i skogen, kan samla några likasinnade vänner och ta sig an en enklare uppgift. De kan t.ex. undersöka en trollhåla och, om allt går väl, plundra den. Sådana hålor finns uthuggna ur klipporna inne i de djupa skogar som gränsar till värdshuset. De flesta innehåller rikligt med byte.

Tapprare äventyrare kan ta sig an Grumms erbjudande och söka efter deras son Leddon, i hopp om att kunna rädda honom. Kanske kan de lägga beslag på en del guld och



ädelstenar på samma gång, innan de återvänder och hämtar belöningen.

Under Trollskogens skuggiga almar och ekar väntar många äventyr. Vila upp er på värdshuset och ta reda på så mycket som möjligt. När ni väl är inne i skogen kommer ni att upptäcka varför det här landet är obebott, och varför människorna kallar det Trollskogen.

10.2 UTMARKEN — TROLLSKOGENS SKOGAR OCH BERG

Tre faror väntar dem som är modiga och giriga nog att undersöka och röra sig i de mörka och farliga skogar som kallas Trollskogen: det vilda och vidskepliga bergsfolket, de otroliga och obehagliga varelser som har gett landet dess namn, bergstrollen, och Angmars kringvandrande orchpatruller. Vare sig man letar efter helande örter eller efter dolda ädelstenar gör man bäst i att undvika alla de tre hotfulla grupperna. Naturliga faror, som att stöta på en flock hungliga vargar eller en svartbjörn som vaktar sina ungar, är också vanliga i de vilda skogarna. De enda gånger man möter vänlighet i den bergiga vildmarken norr om östra landsvägen, är vid de sällsynta tillfällena då man stöter på en hob, för några av stoorerna bor fortfarande kvar i Trollskogen. Problemet är att en stoor som är klumpig nog att stöta ihop med folk antingen är drogad, halvdöd, eller helt vansinnig.

Anmärkning: Se avsnitt 7.2.3 och 7.2.4 för mer information om att röra sig i vildmarken på jakt efter äventyr. Tabell ST-10 kan också vara till hjälp.

10.2.1 BERGSFOLKET

Bergsfolket är ättlingar till dunlänningarna, och precis lika gästvänliga som de. De stred mot Häxmästaren när han kuvade (några skulle säga krossade) Rhudaur för flera hundra år sedan. Nu slåss de för honom, i alla fall när han "ber" dem. De älskar kopparsmycken, högljudda sånger och sitt vildmarksliv. De klättrar uppför branta klippor som bergsgetter. Bergsmännen är vidskepliga och misstroga mot främlingar. De fruktar mörkret och föredrar att tillbringa de långa vinternätterna hemma med att prata för högt, vråla förolämpningar och förbannelser åt varandra och skratta åt olyckor och misstag som skulle locka mildare män till tårar.

Bergsfolket talar dunael med varandra, men de flesta kan tala ganska bra väströna. De offrar åt sina hämndgiriga och avskyvärda gudar och föraktar djupt woser, dvärgar och dunedain, vilka alla sällan syns till i regionen, liksom orcher och lintottar (rohirrim).

Bergsmännen är skickliga att spåra, de är omöjliga att fly undan eller skaka av sig och de rör sig tyst som vildkatter. De känner Trollskogen så väl att de skulle kunna leda guide turer med förbundna ögon. Fast de misstror naturligvis alla

så djupt att de aldrig vänder ryggen till. En klok äventyrare behandlar dem på samma sätt.

10.2.2 BERGSTROLLEN

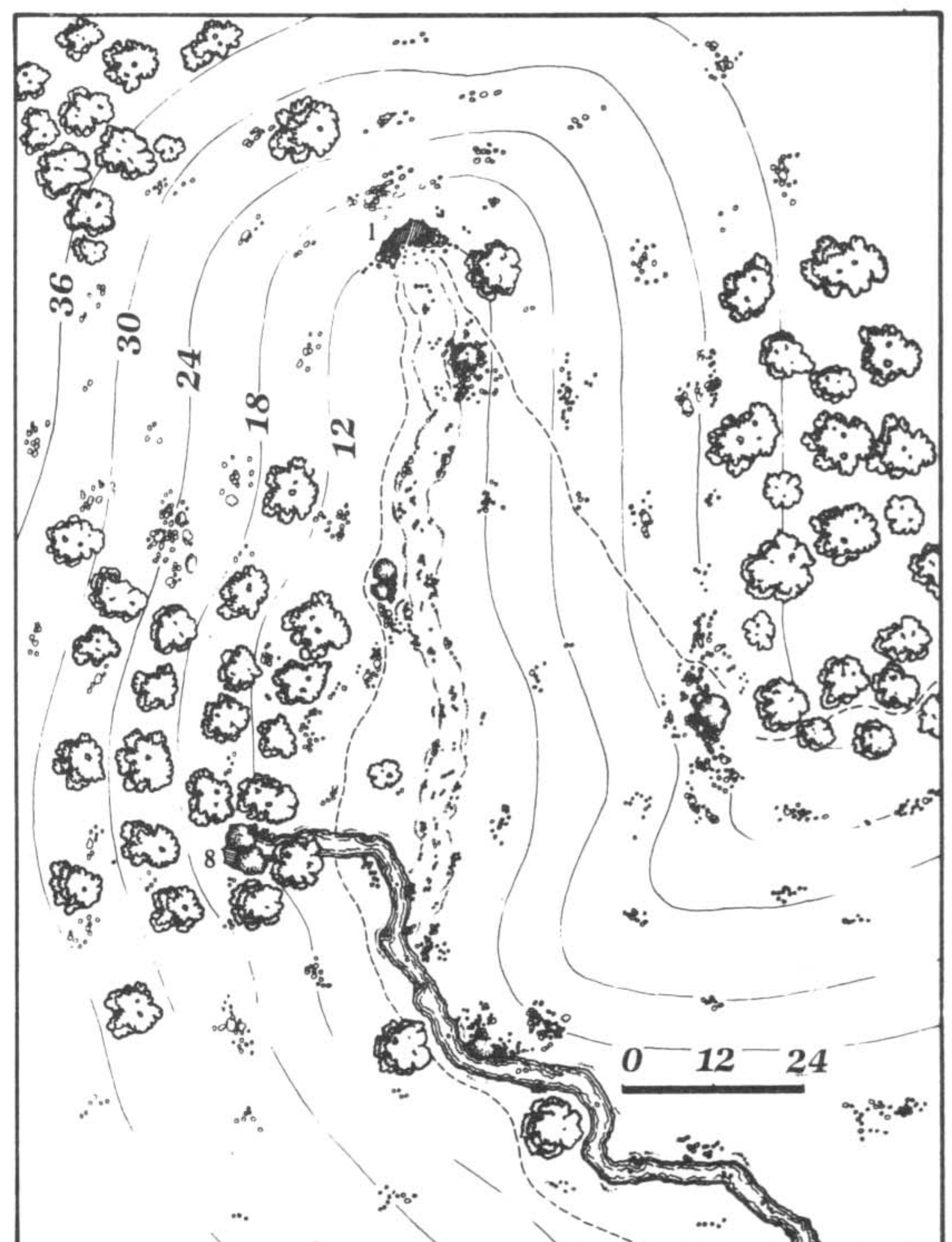
Troll är stora, tåliga, fula, dumma och blodtörstiga. Trollskogens troll är inga undantag, även om de är aningen intelligentare än de flesta av sina bröder. Bergstrollen talar en smula väströna, vanligtvis tillräckligt för att man ska förstå att man är i livsfara och har ett ögonblick på sig att bli trollets vän om man vill leva. Troll älskar att mala kött och ben mellan sina vidriga tänder, men de föredrar att göda sina offer några dagar innan de sätter tänderna i dem. Bergstrollen slåss med hammare och klor. I likhet med de flesta troll måste de undvika solljus, annars förvandlas de till sten, något som får deras trollkamrater att vrida sig av ohämmat, fasansfullt skratt.

10.2.3 ANGMARS PATRULLER

Häxmästaren håller ett vakande öga över Trollskogen. Rhudaurs skogar patrulleras regelbundet av hans orcher och ulvar på jakt efter nyheter och färskt kött på resa till och från de bebodda västerlanden.

10.3 BERGSTROLLENS HÅLA

Bergstrollen som håller Leddon Grumm fången har byggt sig en håla i en stenig kulle omgiven av djupa skogar. Det bor sex troll i hålan: tre vuxna män, en vuxen kvinna, en ung man och ett trollbarn. Nattetid ger sig vanligen ett eller två av



EXEMPEL PÅ SPELMILJÖ

de vuxna, manliga trollen ut på plundringståg.

1. Ingång. Den fem meter höga huvudingången till grottan ligger en bra bit under kullens krön och är blockerad av ett stenblock som det krävs två eller tre starka karlar för att rulla undan. Ett manligt troll bevakar vanligen grottans ingång efter mörkrets inbrott – om han kan hålla sig vaken – medan de andra trollen sover i hålan. De stendumma trollen vet inte att det finns en hemlig gång 50 meter bortom den blockerade ingången som de använder. Den hemliga ingången är blockerad av ett träd och stenar, men skickliga och djärva klättrare kan ta sig in.

2. Boyta. Gången från ingången leder till den mörka, stinkande cell som bergstrollen kallar sitt hem. Fyra manliga troll sover här på grova träbritsar. En eld brinner vanligtvis mitt i rummet. Röken tar sig ut genom ett hål i taket. Deras mest använda vapen finns till hands nära sovplatserna. Tomma och krossade flaskor och ben ligger strödda över grottgolvet.

3. Fångcell. Här finns två fångar: Leddon och en annan man, som påstår sig ha varit i slottet i skogen. De är ironiskt nog kedjade bara några meter från den hemliga utgången, ett kantigt hål täckt av en stor sten. Vatten från den underjordiska bäck som rinner ut mot friheten sipprar ut under stenen. Fångarna är oftast obebakade. Var fjärde timme ska ett av de manliga trollen kontrollera dem och deras kedjor. De fyra manliga trollen som bor i grottan försöker göda den gänglige Leddon, men vad de har att erbjuda – halvrå kanin och eller andra gnagare – har mött kraftigt motstånd från den modiga unga mannen. Tack vare ett tillskott av oförsiktiga lycksökare nyligen är golvet i cellen och i den större

boytan täckt med ben och skelett. Om de inte hade haft sådan tur hade nog Leddon Grumm och hans medfånge redan sällat sig till sina renätta kamrater i en motvillig, evig vila.

4. Öl-, vin- och matförråd. Hyllorna är fyllda med det bästa och sämsta av Dorwinions viner, ölflaskor från Bri och olika förnödenheter.

5. Skattkammare. Utom vid måltiderna, då det lämnas obevakat, vaktas det här rummet vanligen av ett manligt troll. Ett stort klippblock blockerar ingången för alla som är större än ett barn eller en liten hob. Två starka män kan med stor ansträngning rulla undan stenblocket. Innanför ligger en liten hög med skatter.

Föremål i högen:

- ◆ Två guldpläterade hjälmar, pråliga men värda ungefär 3 gs styck.
- ◆ Ett dussin kasserade livremmar och blodiga tunikor.
- ◆ Två juvelbesatta armband värda 1-10 ss styck.
- ◆ Ett halsband av sällsynta stenar värt 5-50 ss.
- ◆ Ett par matchande 2×2×1 dm stora juvelskrin fyllda med krimskrams och en handfull silverstycken. Varje skrin är värt 1-10 gs.
- ◆ Spridda ringar (inklusive Leddons) värda 1-10 ss tillsammans.
- ◆ Tre uppenbarligen orörda örtpåsar av läder. (SL kan slå för att se vilka örter de innehåller och hur mycket av varje ört.)

6. Vapenförrådet. Några medfarna sköldar och yxor med normala egenskaper ligger spridda på golvet. Ett halvdussin kortsvärd ligger i närheten.

7. Gång till de lägre hallarna. Den här långa, slingrande och mörka gången leden ned till den fuktiga cell där en ensam och misstänksam trollkvinna bor med sin enda avkomma. Vuxna troll skämmer inte bort sina unga. De föder upp dem på kvarblivna lemmar, sega senior och leder som de inte vill ha själva.

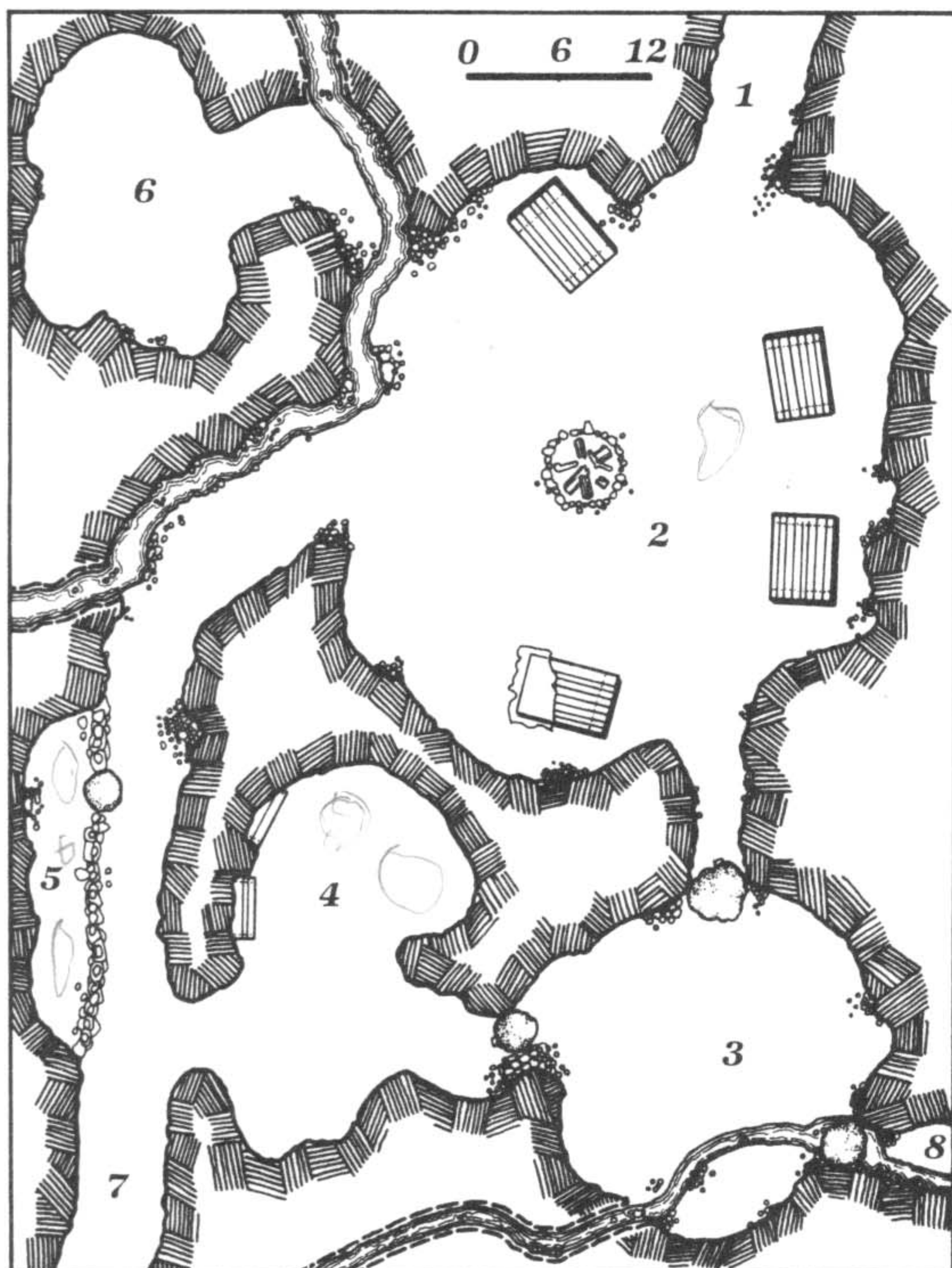
8. Hemlig gång. Den här slingrande, smala och låga gången följer vattendraget ut ur trollens håla ungefär 50 meter från den ingång som bergstrollen använder själva. Ingången är täckt av ett stort, runt stenblock.

Ta er i akt, äventyrare! Att gå in i en trollhåla, om än tyst, är ett gravallvarligt företag, där ordet "grav" kan ses som en fingervisning om vad som kan komma.

Anmärkning: Se tabell ST-5, ÖRTER, GIFTER OCH SJUKDOMAR, för att avgöra vilka örter och hur mycket av varje som finns i påsarna i skattkammaren. Se också Spel-
ledarpersonstabellen i slutet av avsnitt 10.5 för mer information om rang och förmågor hos trollen i den här hålan.

10.4 SLOTTSRUINEN

Tre dagsresor norr om Sista värdshuset, precis invid en biflod till Mitheithel, står de sönderfallande, spöklika ruinerna av ett en gång imponerande slott, Herubar Gular, "den



mäktige magikerns boning". Ån, som en gång ledde vatten till vallgraven som skyddade slottet från stormning, har nu ätit sig igenom muren och angripit torn 1, som är översvämmat. Den har också fått torn 4, som dämmer upp ån och ändrar dess lopp, att rasa samman. En underjordisk flod rinner utefter murarna på baksidan. Den utgör en flyktväg från fästets djupaste hålor, om man kan ta sig så långt in för att undersöka det fruktade Slottet i skogen.

Huvudporten är nedsvärtad och bränd. Ingången över den trasiga vindbryggan av trä är översvämmad från slottsidan. Från vägen finns en högt belägen, torr ingång. Bakom slottet stupar klippan brant utför. Den bildar ett idealiskt skydd för slottets nuvarande invånare, ett gäng vilda orcher ledda av sin kapten Thuk, och hans herre, den undvikande och kringvandrande trollkarlen som kallas Ar-Gular av orcherna och är en av Häxmästarens hantlangare.

En uppmärksam RP känner kanske igen den den stiliga illgärningsmannen från hans återkommande uppträdanden på världshuset, där han sjunger och charmar publiken som Turlin, den vandrande trubaduren. Ar-Gular är faktiskt en fallen ädling av edain, oäkta son till en av Rhudaurs mäktiga kungar. Han förvägrades allt arv, men fick en utmärkt utbildning och utvecklade en smak för bedrägeri, magiska bruk och hämnd på edains adel. Så förde ödet honom till de mörka portarna in till Häxmästarens rike.

Ar-Gular har tre plikter. För det första att samla all kunskap han kan om landets invånare och deras göranden och låtanden. För det andra att skapa så mycket problem som

möjligt för dem och lägga beslag på så mycket rikedomar han kan. För det tredje att rapportera allt han får reda på och överlämna det mesta av det han tjänar på sitt förräderi och sin svartkonst till Häxmästaren.

Det uppenbara sättet att ta sig in i slottet är uppför vägen eller utefter bäcken, i skydd av träd och buskar. Åtminstone två orcher håller utkik. Nattetid spanar orcherna vaksamt från övervåningen i torn 3, där de sover, och från tredje våningen i det åttakantiga kärntornet, där ett förfallet observatorium ger en utmärkt överblick över nejden utanför porten. På dagen ser inte orchvakterna speciellt bra, utan litar till sin skarpa hörsel.

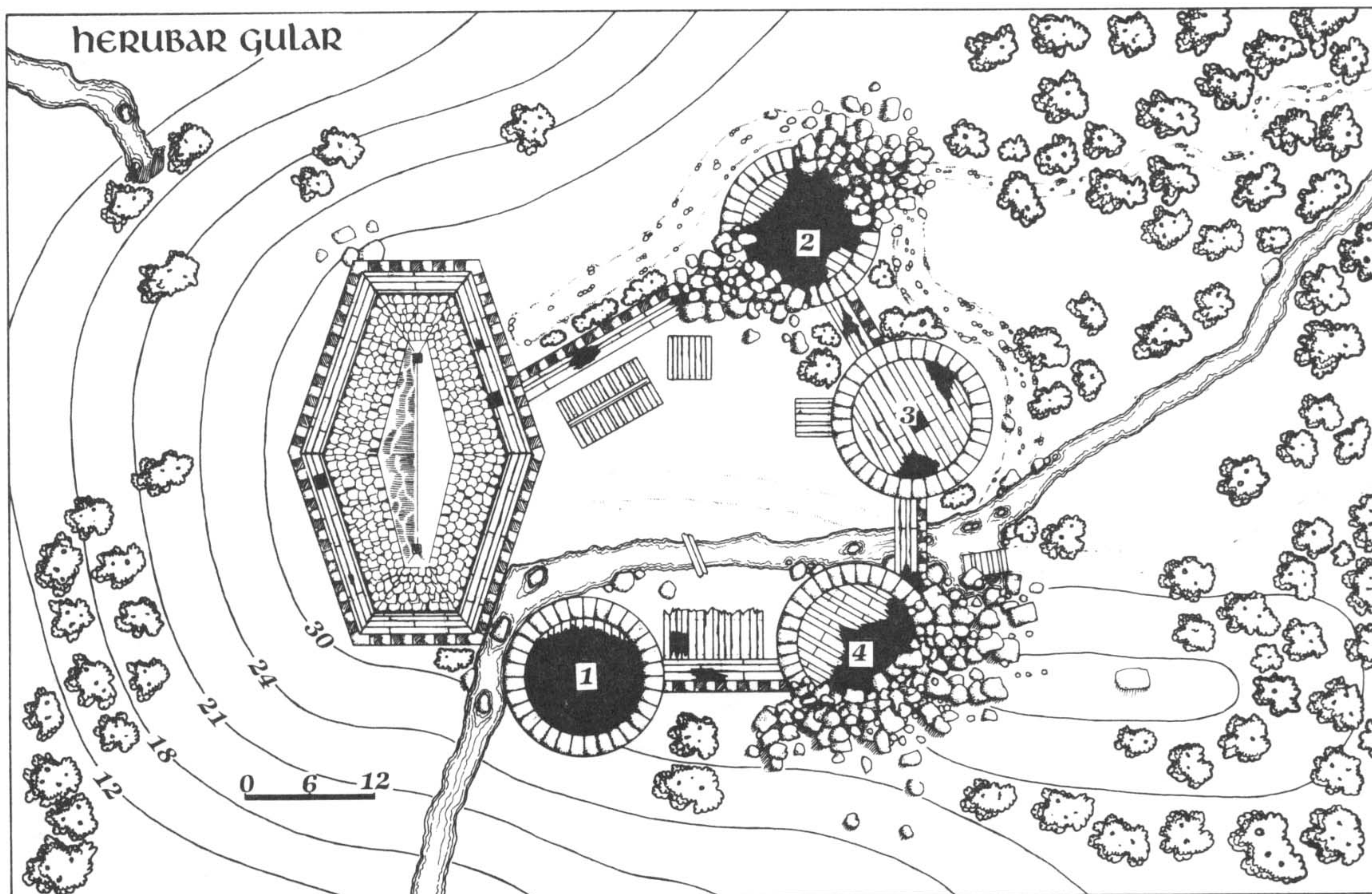
Anmärkning: Trappor och hemliga gångar som löper samman är utmärkta med likadana stora bokstäver.

BOTTENVÅNINGEN

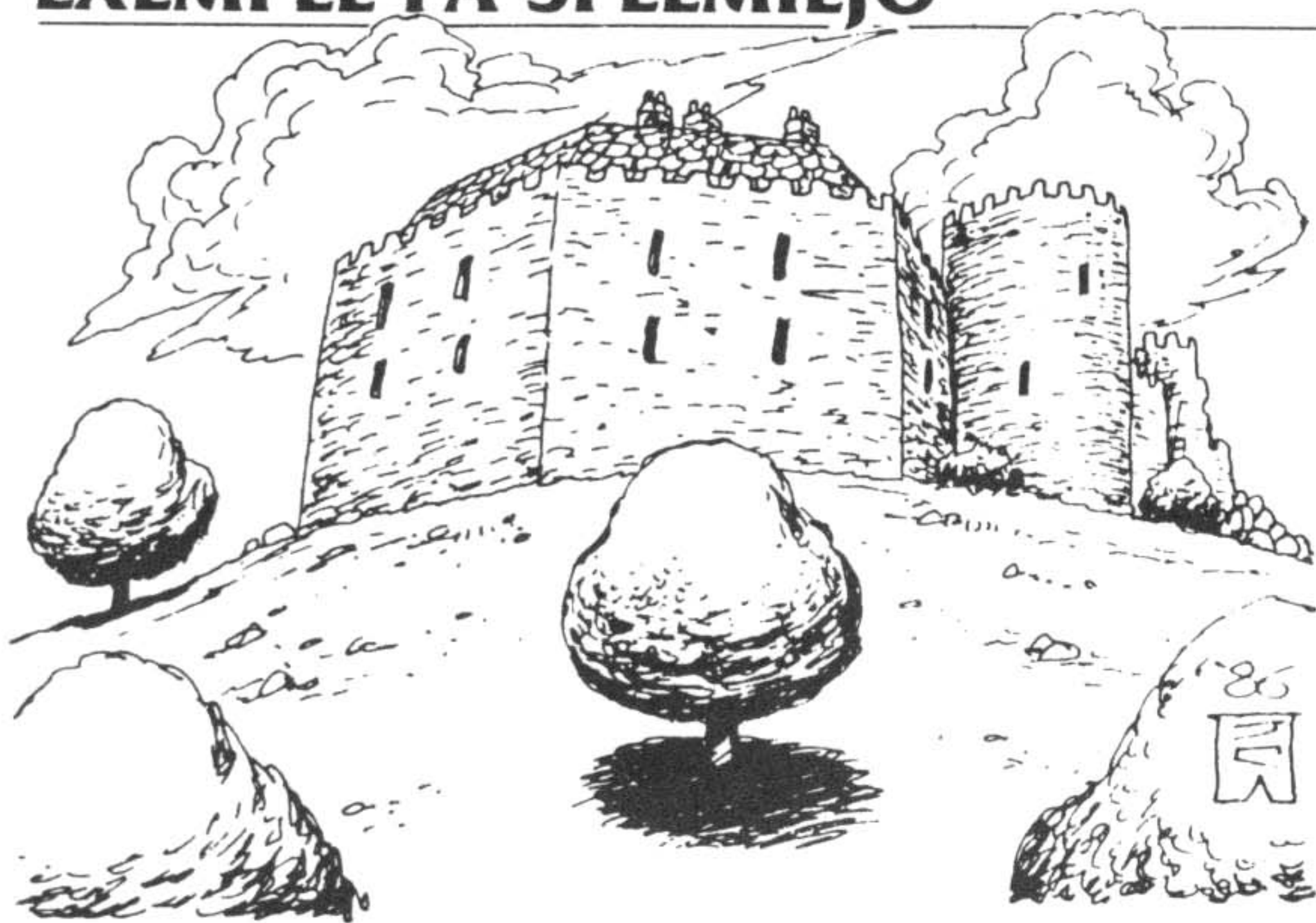
Kärntornets bottenvåning (40×25 meter) var en gång en elegant sal, enastående i sin prakt och storlek. Det är uppenbart för alla utom en orch att slottet en gång ägdes och beboddes av en rik, edainsk adelsman. Nu hänger trasiga bonader och sönderslitna målningar på väggarna. Krossade skulpturer ligger strödda över stengolvet, vilket är smyckat med inskriptioner. Orcherna går sällan in i kärntornet, annat än för att hålla utkik från observatoriet på tredje våningen.

ANDRA VÅNINGEN

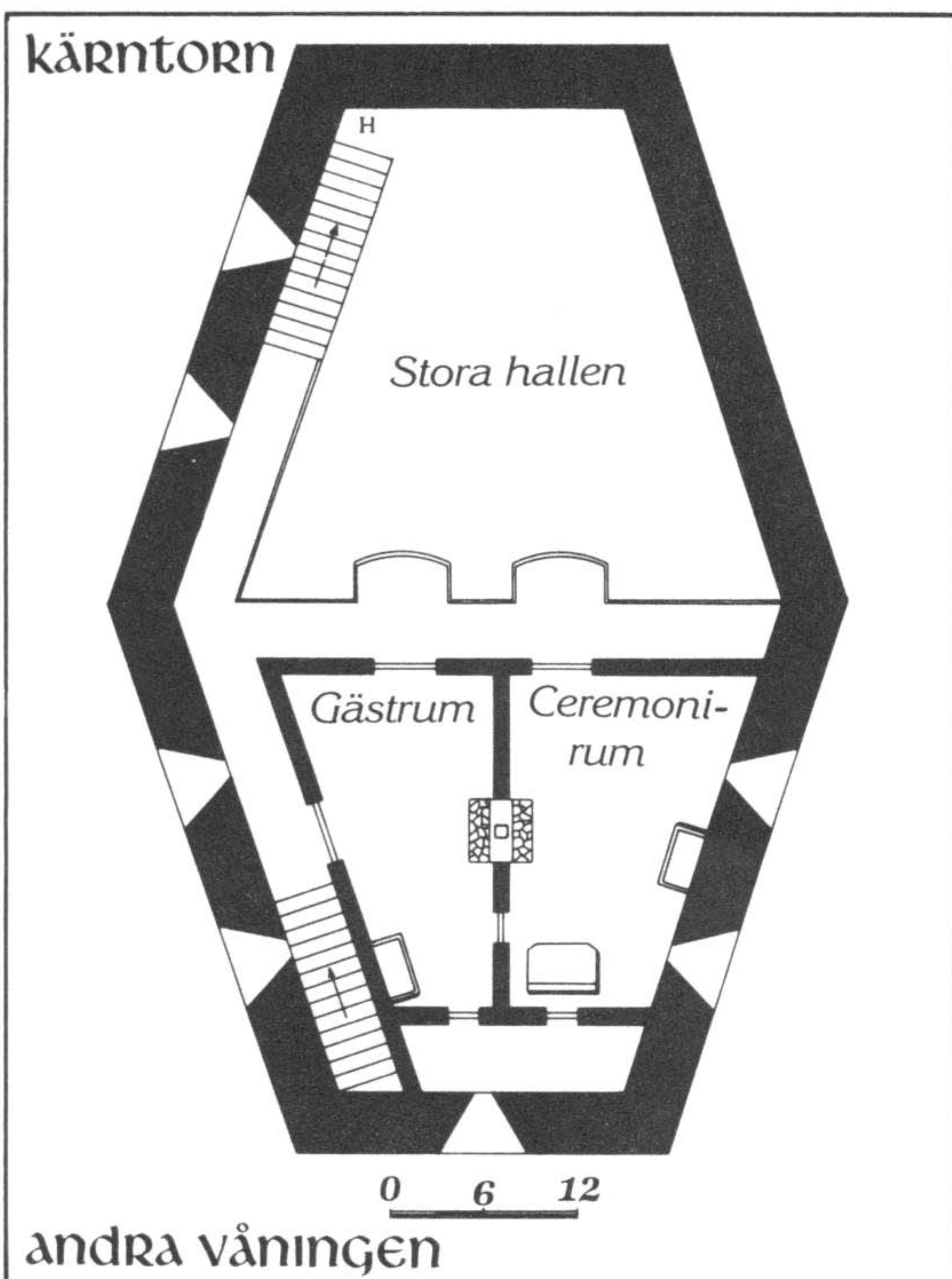
En balkong vetter ut mot Stora hallen, där baler och fester



EXEMPEL PÅ SPELMILJÖ



lyste och livade upp slottet för länge sedan. Resten av andra våningen upptas av Gästrummen och resterna av ikonerna i det tomma Ceremonirummet.



TREDJE VÅNINGEN

1. Slottsherrens sovrum. I den här 12×8 meter stora kammaren finns en hemlig gång (inbyggd i väggen) som leder förbi Tjänarnas rum till Biblioteket.

2. Tjänarnas rum. Ett 10×4 meter stort rum där Trollkarlens/slottsherrens personliga tjänare sov och var redo att tjäna honom dygnet runt.

3. Bibliotek. Bokhyllor täcker nästan hela bibliotekets väggar från golv till tak. Rummet har plundrats, och gulnade kartor och upprivna böcker ligger strödda över golv och bord. Det ligger damm överallt. Biblioteket, som är ungefär 15×8 meter stort, innehåller också ett hemligt rum som inte

har plundrats, och två hemliga gångar som diskuteras närmare i punkterna 6, 7 och 8.

4. Observatorium/Utkiksrums. Ett 14×7 meter stort rum med fönster som vetter mot vägen upp mot slottsporten. Teleskopet som står vid ett av fönstren fungerar fortfarande, men glaset är smutsigt. Orcherna använder det här rummet för att hålla utkik. De har vaktavlösning var fjärde timme. Det finns alltid åtminstone en orch här och det är 10% chans för varje tiominutersperiod att orchkaptenen, Thuk, ska komma förbi.

5. Laboratorium. Den här 23×7 meter stora kammaren innehåller gamla texter, papper och egendomlig experimentutrustning, allt i en enda röra. Ett litet hemligt rum (se vidare punkt 9) står orört, dolt bakom en bokhylla som når från golv till tak.

6. Hemlig gång (Sovrummet). Den här smala hallen är inbyggd i muren. Den går direkt till den hemliga öppning som är dold bakom bokhyllorna i biblioteket.

7. Hemligt rum. Bara Ar-Gular känner till det här smala rummet, som är dolt bakom bokhyllorna i Biblioteket. Han håller det oskatt som ett lockbete och en försäkring om Häxmästaren skulle vända sig mot honom eller kasta ut honom. Ar-Gular vill naturligtvis också hålla hemligt att han är en trollkarl och ett av Angmars sändebud.

I rummet finns kartor över olika områden och valda berättelser och bestiarier som kan vara av intresse för resenärer i Trollskogen. Tio magiska texter skrivna av svarta numenoriter ligger spridda över bordet. Varje volym väger strax över 5 kg och är värd ungefär 30 gs i Fornost eller någon annan stad. De modiga eller dumdristiga kan försöka sälja böckerna i Carn Dum, Häxmästarens borg, som ligger närmare men är betydligt farligare. Flera verser skrivna på slitna och dammiga pergament både varnar och lockar dem som har mod nog att hitta och undersöka det här rummet, som är Extremt svårt (−30) att hitta. En sådan vers ligger synlig på bordet:

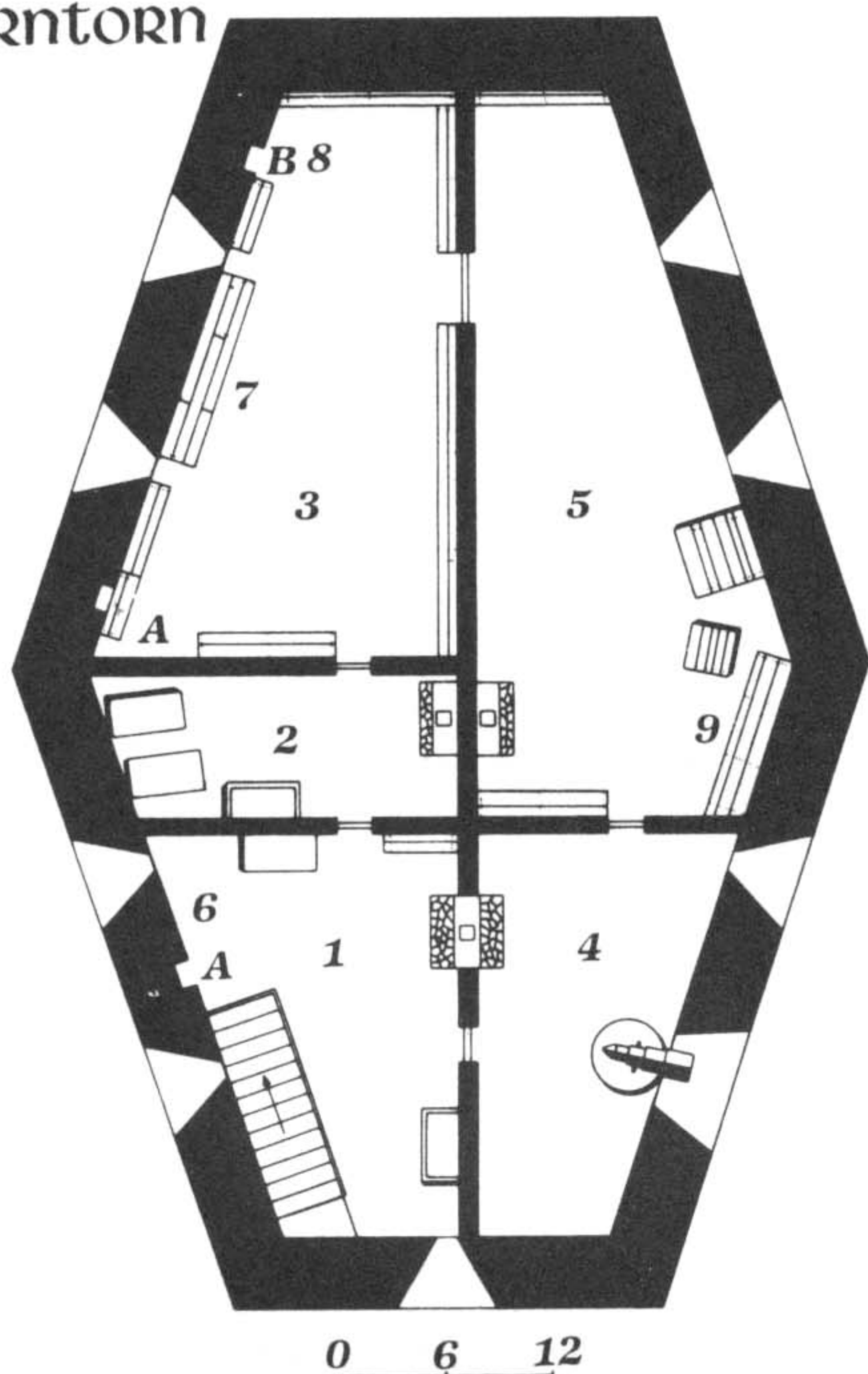
Ned i djupen skall du stiga,
För att skåda skatter digra.
Bortom består, nära vatten,
Väntar Rikedom och Död!

Anmärkning: SL bör fundera noga över den information och de ledtrådar som finns i det hemliga rummet. Många av dem kan leda vidare till äventyr skapade av SL utanför slottet.

8. Hemlig gång. Den här vindlande och mycket smala trappan leder ned till Trollkarlens/slottsherrens nedre sovrum, som ligger dolt på den första underjordiska våningen i slottet. Man måste lyckas med ett Mycket svårt (−20) iakttagelseslag för att hitta den.

9. Hemligt rum. Varken Ar-Gular eller orcherna känner till den här lilla kammaren som ligger dold bakom bokhyllorna i biblioteket. Här förvarade edainkungen fordom de papper som dokumenterade hans experiment i att ändra storleken och formen på olika djur i området. Den hand-

kärntorn



tredje våningen

skrivna texten slutar plötsligt och ger intryck av att Trollkarlen/slottsherren plötsligt avbröt sina studier. Papperen väger 5 kg och skulle vara värda 10-100 gs för rätt köpare på rätt plats – troligan i en stor stad. Rummet är Extremt svårt (-30) att hitta. Ar-Gular misstänker inte att det finns. Han tror att det hemliga rummet i Biblioteket innehåller alla hemligheter från forna dagar.

10.4.2 DE FYRA TORNEN

Äventyrare som har mod att ge sig in i det raserade slottet undersöker kanske först de fyra förfallna tornen, för att rensa dem och hämta eventuellt byte som finns där. Alla fyra tornen är 15 meter i diameter. De har trappor upp från bottenvåningen på insidan. Som tur är för plundrare är det bara ett torn som bebos av orcher.

1. Torn 1. Bottenvåningen i Torn 1 är översvämmad. Trapporna är trasiga och farliga. En rostig, guldfärgad kista står på en list tre meter under vattenlinjen i den 15 meter djupa damm som fyller tornet. Lystern från "guldet" kan fånga blicken, men den stingfisk och den lilla kraken (åtta meter från tentakelspets till hjässa) som ligger och trycker i skuggan kan fånga en hand, en arm, eller mer än så! Kistan innehåller juveler, silver och guld för 200 gs. Den är så sönderrostad att man inte kan dra upp den utan att förstöra den. Den första som dyker ned i dammen löper 10% risk att störa kraken. Varje dykning därefter ökar risken med 5%. Varje lyckad dykning ger juveler och pengar för 1-100 ss. Stingfiskens gift är bara irriterande och ger ingen skada

förutom fula utslag. (RP vet inte det. De kan tro att fisken är mycket giftig.)

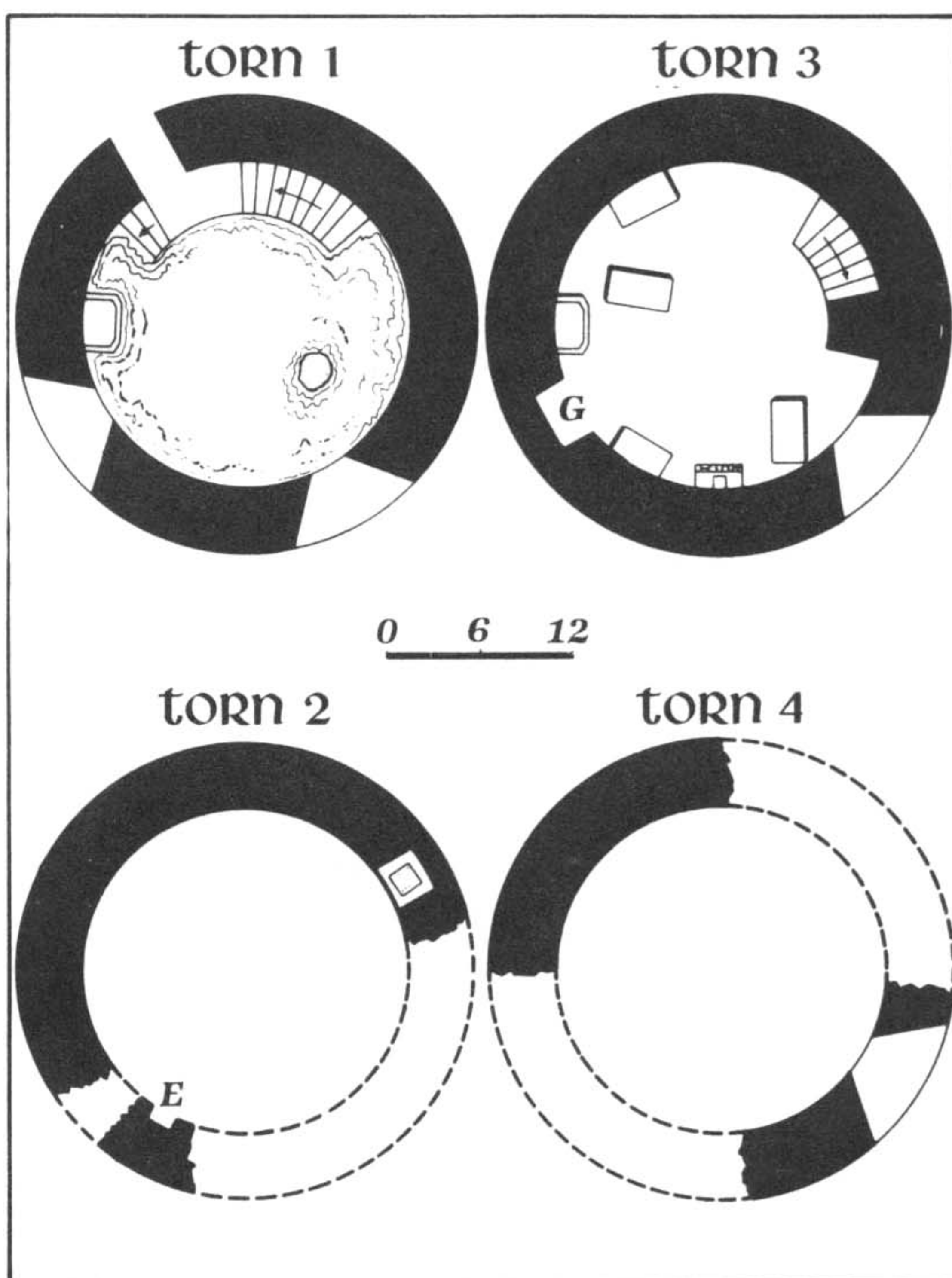
Anmärkning: Se tabell ST-2 och avsnitt 8.13 för mer information om kraken.

2. Torn 2. Tornet ligger i ruiner. Hjältarna möts bara av spridda människoben, ett skelett med en pil mellan revbenen och en djurisk stank.

3. Torn 3. Här bor de 10-12 orcher som kallar slottet sitt hem. De sover, håller sina vapen redo och grälar om vem som kan svälja en levande stoor fortast. Här finns alltid åtminstone fem orcher. Ytterligare mellan en och sju kan dyka upp, beroende på tiden på dygnet och vad som händer i trakten. De som inte sover eller håller till på övervåningen i Torn 3 är ute och patrullerar eller i utkikstornet (före detta observatoriet) på tredje våningen i Kärntornet. De reagerar om de hör ett larm eller oljud. I likhet med de flesta orcher är de rädda för både vatten och ljus. Av intresse i Torn 3 är också en hemlig gång som inbyggd i muren. Den leder ned till den första underjordiska våningen i kärntornet. Det är bara orchernas ledare och den onda härskaren Ar-Gular själv som känner till gången.

Anmärkning: RP måste lyckas med ett Svårt (-10) iakttagelseslag för att hitta den hemliga gången.

4. Torn 4. Crebain har tagit Torn 4 som sitt tillhåll. Här lever upp till 33 av de stora, svarta fåglarna. De spionerar för sin herre och käbblar hela dagarna. Vid ett givet tillfälle finns bara 3-30 av fåglarna här. Crebain plockar också åt sig krimskrams och små ädelstenar som de sparar åt sin herre,



EXEMPEL PÅ SPELMILJÖ

Ar-Gular. Vart och ett av de tjugo fågelbona innehåller rov till ett värde av 1-10 ss. Crebain slåss för att försvara sina nästen och de ställer till ett oljud som får alla orcher i slottet på fötter inom ett ögonblick (20% risk varje rond). Crebain flyger snabbt. De kan svepa fram 50 meter per rond, plus en bonus på 15 meter. De kan färdas fyra gånger snabbare när de ska lämna hemliga ilmeddelanden till Ar-Gular, var han än befinner sig. När han sjunger på Sista värdshuset kan de till exempel nå honom på mindre än en timme.

Torn 4 har också en hemlig gång inbyggd i den tjocka muren. Den leder ned till våningsplan 2A i den underjordiska delen av kärntornet. (RP måste lyckas med ett Mycket svårt (-20) iakttagelseslag för att hitta ingången.) Ungefär en meter över golv, bakom en tegelsten som är något mindre än de andra och märkt med ett knappt synligt "X", finns en enkel läderklädd ask med ett Mycket lätt (+20) lås. Asken innehåller en extranyckel som går till skattkistan djupt nere i slottets lägre kammare, på våningsplan 3. Asken skyddas av en normal (± 0) fälla med ett blad som fälls ut. Om någon drar i stenen som skyddar kistan utan att böja sig ned under stenen, får han ett knivblad i kroppen, vilket ger en "A" allvarlig huggskada och en "C" allvarlig stickskada. Å andra sidan skulle en vanlig dvärg eller hob bara fnissa när bladet skjuter ut över huvudet på honom.

10.4.3 KÄRNTORNETS LÄGRE KAMMARE

VÅNINGSPLAN 1

1. Arena. Den första underjordiska våningen hyste en gång en elegant stridsarena och en väl upplyst scen för sång, dans och teateruppföranden. Nu förvarar orcherna sitt byte, som de har rövat från resande och andra dåraktiga nog att färdas i Trollskogen, i den nedsänkta arenan. En arg och hungrig svartbjörn är kedjad i gropens mitt. Den vaktar de mynt som ligger spridda över golvet. Orcherna kallar den kärleksfullt för GRRR. Björnen är ett 3:e rangens djur och kan ta 150 skadepoäng. (Se tabell ST-2). Alla orcher måste lämna sitt byte här, under ledarens övervakning, vilket de gör. Bytet som ligger spritt över arenagolvet består av 5000 ts, 2000 bs, 5000 ks, 500 ss och 30 gs.

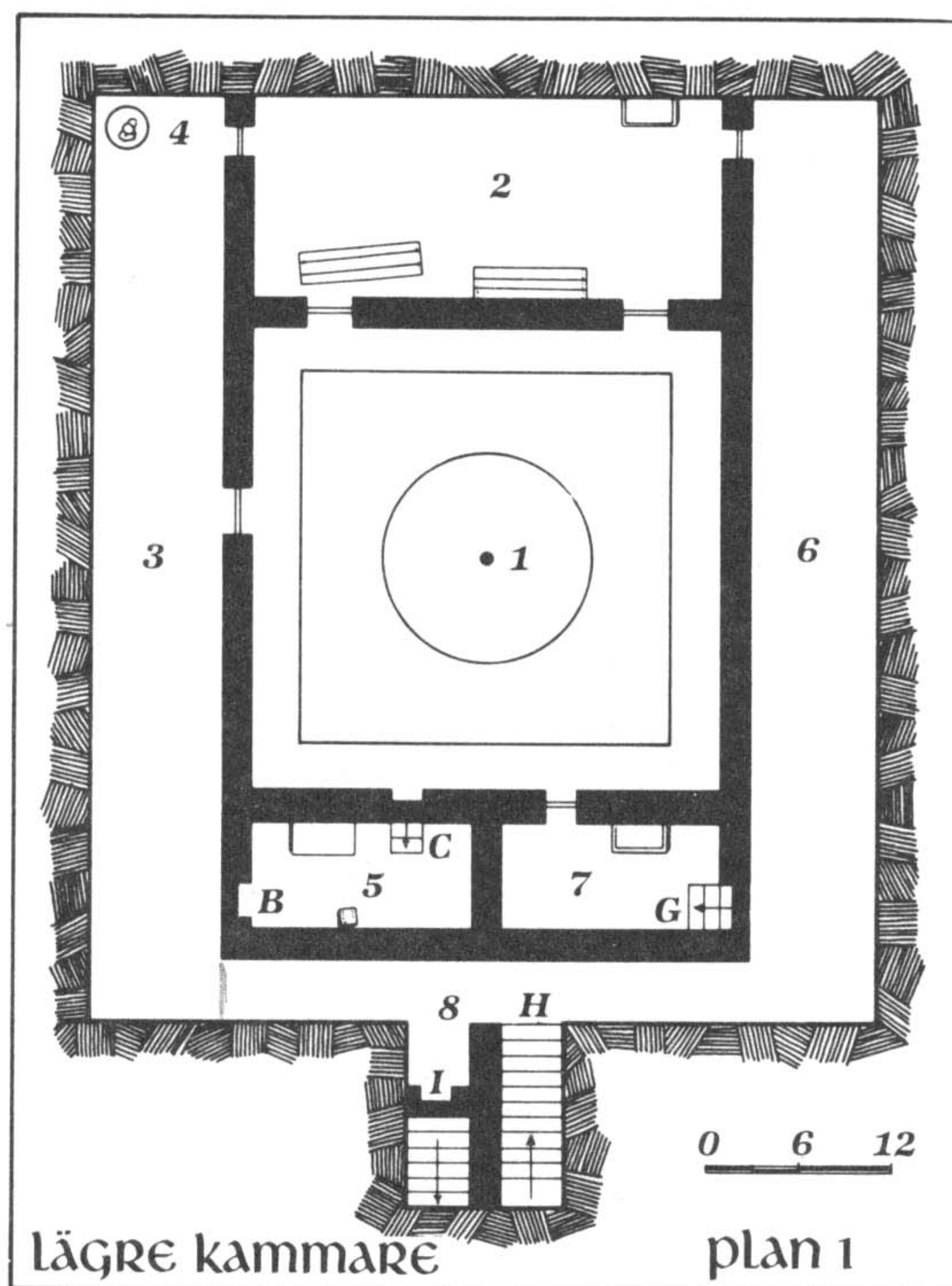
2. Lagerrum och vinkällare. Det här rummet är plundrat, sönderslaget och oanvändbart. Här finns bara spindelnät och tomma, sönderslagna vinflaskor.

3. Hjältarnas hall. Nedanför trapporna till vänster ligger den mörka Hjältarnas hall. Det är ett långt och smalt rum prytt med sönderskurna familjeporträtt av slottets ursprungliga ägare. Vid första anblicken tycks den vara värdelös för en skattsökare, men vid en närmare undersökning hittar man lortiga, dammiga och enkla kartor över slottets nedre kammare. Andra budskap manar en att söka rikare skatter i kärntornets nedersta kammare. Juveler till ett värde av 50 gs finns innefattade i ramarna till tre tavlor nära hallens slut, vid den stora stenstatyn.

4. Staty. Den här tre meter höga stenjätten är i själva verket en sovande golem. Ett lätt ryck i någon av de tre tavlor

där familjejuvelerna är innefattade väcker golemen till liv. Den somnar inte om förrän de som dristat röra vid porträtten har lämnat hallen eller slutit sig till sina förfäder i den eviga vilan.

5. Slottsherrens hemliga sovrum. Här vilade förr Trollkarlen/slottsherren, sovande på en upphöjd säng nära en kista med magiska föremål.



Föremål i kistan:

- ◆ En +15 ringbrynja av guldglänsande metall. Den är rätt illa konstruerad och faller sönder första gången den drabbas av en allvarlig skada.
- ◆ Tio +10 pilar och en som ser ut som de andra, men återvänder och angriper skytten i stället för att träffa fienden. Anfallet avgörs som vanligt. Bågskytten slår för eventuella allvarliga skador på sig själv.
- ◆ Ett par blänkande stövlar som inte lämnar några spår. Men efter åtta timmars oavbruten användning faller de i stycken; uppenbarligen var de några av skomakarens sämsta produkter.
- ◆ Juveler och smycken till ett värde av 25 gs.
- ◆ Böcker, teckningar och papper med vetande som tycks vara viktigt, men i själva verket är falskt. Verser skrivna på elegant sindarin tycks t.ex. ge ledtrådar till ytterligare hemligheter i slottet, men i själva verket leder de in i dödsfällor på de lägre våningarna.
- ◆ En +15 magisk dolk som bräker som ett får när det finns orcher inom 35 meter från bäraren.
- ◆ En +20 pil som kan användas flera gånger. Den är gjord

för att dräpa mörkerbestar. (Slå allvarlig skada som vanligt och slå som "Dräpande" på tabell AST-10 när pilen träffar en mörkerbest.)

- ◆ En magisk dryck som ger gåvan att se de undre våningsplanen till den som dricker av den. När man sväljer innehållet i den lilla flaskan får man en yttlig vision av slottets nedersta kammare. Farliga områden lyser röda och platser med skatter är gula. En RP med gott minne (hög INT) kan rita en karta över den 3:e underjordiska våningen (slå INT eller lägre med 1T100 för att lyckas).

6. Vapenförråd. Det överskott av vapen och rustningar som har tagits i strid eller bakhåll förvaras till höger om trappan i den här långa, smala kammaren. Orcherna kan eller vill inte använda de föremål som ligger staplade här huller om buller.

Föremål i vapenförrådet:

- ◆ Högar med 2T10 av alla sorters vanliga men slitna vapen och rustningar.
- ◆ Två +5 bredsvärd.
- ◆ En +5 morgonstjärna.
- ◆ Ett +5 magiskt kastspjut som återvänder till kastaren efter den första missen under en 24-timmarsperiod (se avsnitt 5.1.6 för mer information om Magiska föremål.)
- ◆ En långbåge med tre +5 pilar.
- ◆ En +10 stridsyx som bara väger 60% av en vanlig stridsyxas vikt.

7. Lagerrum. Här finns reservkläder och skräp.

8. Hall och trappor.

VÅNINGSPLAN 2A

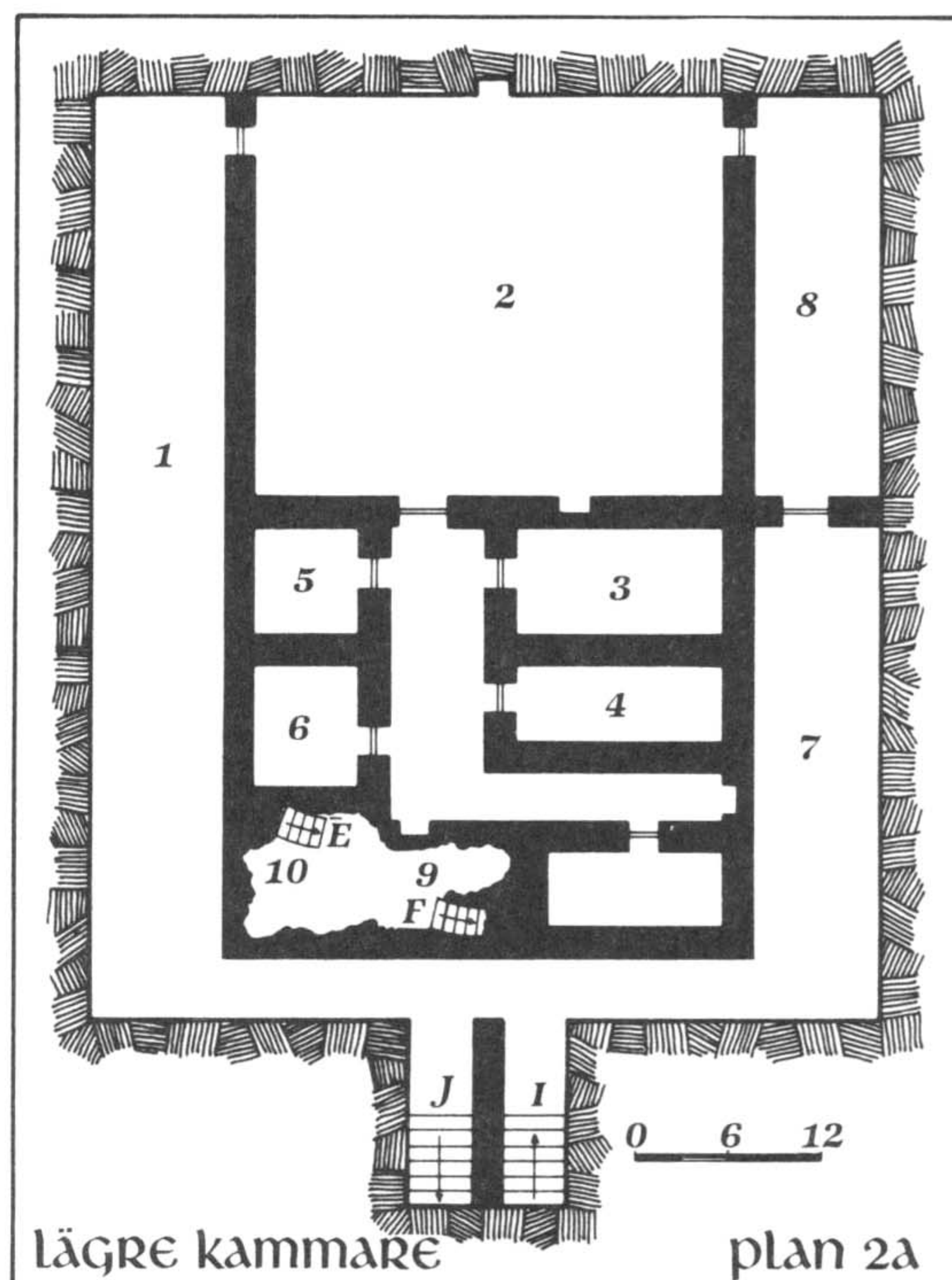
1. Lagerrum för örter och gifter. Till höger om trapporna finns ett 35×5 meter stort rum, upplyst av ett konstgjort ljus. Här växer mängder av svamp och tio sorters örter, varav några är några helande och några giftiga.

Anmärkning: Låt RP slå en tärning. Resultatet visar vilken ört de väljer. Se tabell ST-5 för mer information.

Örter och gifter:

1. Arfandas. 2-20 doser växer per månad.
2. Culkas. 1-10 doser växer per månad.
3. Belan. 1-10 doser växer per månad.
4. Gariig. 1-10 doser växer per månad.
5. Attanar. 2-20 doser växer per månad.
6. Degiik. 1-10 doser växer per månad.
7. Arnuminas. 2-20 doser växer per månad.
8. Kilmakur. 1-10 doser växer per månad.
9. Kly. 1-5 doser växer per månad.
10. Uraana. 1-5 doser växer per månad.

2. Tortyrkammaren. Den här 15×14 meter stora kammaren är centralpunkten i den här våningen av kärntornet. Här övertalar orchkaptenen och hans två trognaste följeslagare tystlåtna fångar att bryta sitt tystnadslöfte. De tar hjälp



av en mängd redskap, glödgade tänger, tungskruvar och ögonutpetare i sin jakt på information. De som vägrar tala, eller fortfarande är av intresse för orchledaren eller hans herre hålls fångna i de fyra små fångcellerna.

3. Fångcell 1. Här hålls en fånge som vägrar att tala. Han matas med svagt giftiga, hallucinogena svampar. Slottets orcher bär vanligen på sig motgift mot gifterna i flaskor med etiketter på svarta språket.

4. Fångcell 2.

5. Fångcell 3.

6. Fångcell 4.

7. Salen som stjälar Jordkraft. Här kan man förlora kraftpoäng. Varje gång en rollperson går in i Salen som stjälar Jordkraft förlorar han hälften av sina INT-baserade kraftpoäng.

8. Salen som ger Jordkraft. Den som å andra sidan går in i Salen som ger Jordkraft får sitt antal INT-baserade kraftpoäng höjda till högsta möjliga, men bara en gång under varje 24-timmarsperiod.

9. Hemlig gång. En smal och mörk trappa leder ned till den tredje underjordiska våningen, där slottets rika skatter ligger dolda. Ingången vaktas av en eldfälla, och på våren och sommaren av en illvillig familj hästflugor. Eldfällan fyller rummet med eld och ger alla där 1-5 "B" allvarliga brännskador. Den utlöses när någon stiger in genom den 1,2 meter höga, ovala stendörren utan att först uttala de ord som står inskrivna på alviska över dörröppningen:

EXEMPEL PÅ SPELMILJÖ

Jag dansar ned med glada skratt
att söka gyllne, magisk skatt.

10. Hemlig trappa. Den leder upp till Torn 4.

VÅNINGSPLAN 2B

1. Trappa. Nedför den här trappan kommer de djärva äventyrarna till Ar-Gulars favoritkammare, som han kallar "bestarnas rum". På den här våningen lever nämligen den livskraftiga avkomman av de perverterade experiment som utfördes här för länge sedan. En mörk, bred trappa på väg att falla samman ter sig knappast lockande, men det är den väg man måste ta om man vill ned till skatterna.

2. Avelsgrop. Nu är rummet tomt, fränsett några spindlar och huggormar som lurar i skuggorna, men stanken av korruption och svartkonst dröjer sig kvar i förruttnelsen. Här avlade Trollkarlen/slottsherren fordom sina stora spindlar, ormar, fladdermöss, ödlor och hundar, som frodades i halv-mörkret djupt under kärntornet. Enligt legenden mötte härskaren sin död i detta fuktdrypande rum, slukad av sina egna, olycksaliga bestar.

3. Gång. Ingången ligger nära trappan och leder upp till den första underjordiska våningen och ned till skatterna på den tredje av de nedre våningarna. Den är också en utmaning, eftersom den vaktas av två fällor som bokstavligt talat kan ge en ovaksam inkräktare hans huvud i handen. Fällorna ger 1-5 "B" allvarliga stickskador och är Mycket svåra (-20) att oskadliggöra. När dörren öppnas på vanligt sätt skjuter fällorna automatiskt ut ett dussin rakbladsvassa, tunna, knivliknande blad från ett par dolda håligheter på bägge sidor om dörren.

4. Hemlig gång. Den här smala gången leder upp till Trollkarlen/slottsherrens nedre sovrum på den första underjordiska våningen.

5. Hundarnas sal. Hundarnas sal är tyst nu. Inga av djuren finns kvar, men två väldiga hundskelett syns om man lyser in med en fackla.

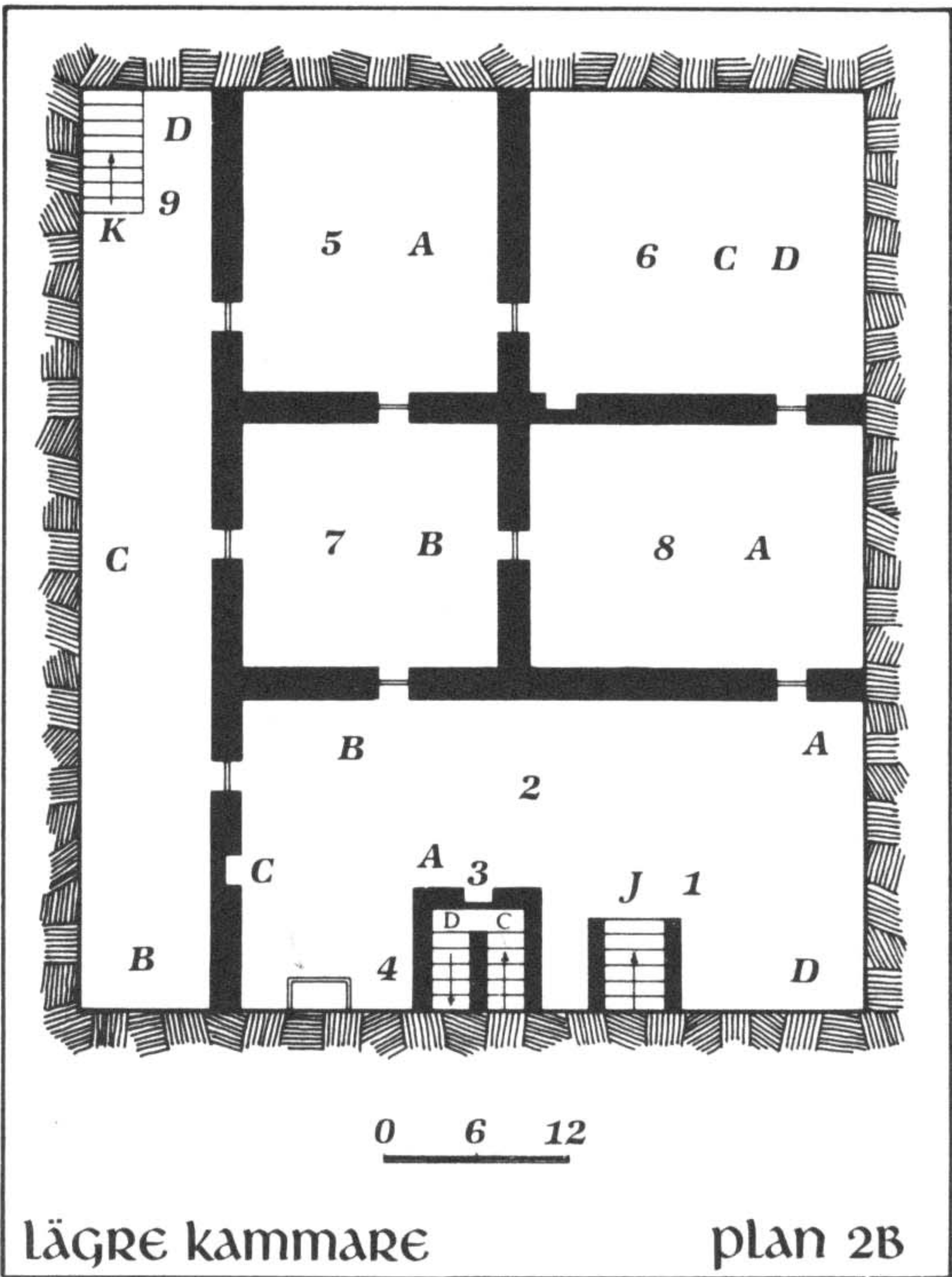
6. Ödlornas och fladdermössens sal. I det här rummet finns ett tjugotal giftiga ödlor och fladdermöss, som har en hemlig väg ned till våning 3. Gift från de här djuren kan användas för att förgifta pilspetsar med, men djuren torde vara ovilliga att lämna ifrån sig sitt gift. Gifterna har olika effekt: ett fladdermusbett är paralyserande, medan ödlegiftet gör den bitna kroppsdelan oanvändbar. Det finns motgifter att få i Cameth Brin, och Herubar Gulars orcher bär ofta motgift i flaskor om halsen.

7. Ormarnas sal. Dussintals giftiga huggormar lurar i rummets skuggor. Huggormsgiftet gör den bitna kroppsdelan oanvändbar.

8. Spindlarnas sal. Hundratals spindlar, från minsta möjliga till ett par som är stora som tvåmanstält, lever i det här farliga nästet. Ett spindelbett är paralyserande.

9. Trappor. Den här mörka, obehagliga gången leder ned till kärntornets djupaste kammare.

Det finns ingen anledning att dröja sig kvar på den här



nivån. Det gör ingen utom Ar-Gular, för djuren är hans keldjur och hjälpmedel i hans lönnmord. Inte ens Thuk, orchvakternas kapten, vill göra sin herre sällskap när han besöker sin förvridna djurgård.

Anmärkning: På kartan är de områden där man löper stor risk att bli biten utmärkt. Bokstäverna antyder också hur stor procentchansen är att en person ska bli biten för varje rond han tillbringar i det specifika rummet och vilken sorts bett han får om turen skulle överge honom.

A	5%	Spindlar
B	20%	Huggormar
C	5%	Fladdermöss
D	10%	Ödlor

VÅNINGSPLAN 3

1. Trappor. På den här våningen kan man hitta några av de rikaste skatterna i västra Trollskogen – och några av de dödligaste farorna. Orcherna kommer aldrig ned till den här våningen. Ar-Gular är den enda som stiger ned till dessa mörka kammare. Trapporna från våningen över kommer ut i en bred hall, Runornas hall.

2. Runornas hall. Runornas hall är fylld av kryptiska ledtrådar till magiska föremål och skatter som ligger dolda på andra platser på den här våningen. Bakom ett draperi med en stridsscen som täcker väggen kan man hitta en smal, smidig nyckel dold i en spricka i väggen. Den öppnar en gyllene kista i Stora vapen- och skattrummet i nedre

delen av hallen. (Det krävs ett Mycket svårt (-20) iakttagelseslag för att hitta nyckeln. Meddelanden på väggen uppmanar alla som stiger in att återvända samma väg som de kom, annars kommer de att drabbas av död och förbannelse.

3. Stora vapen- och skattrummet. Det här högst värdefulla rummet ligger bortom den översvämmande lastkajen. Det innehåller vapen, en del av dem magiska, som ligger i guldpläterade, låsta valv. Låset på dörren är Mycket svårt (-20) att få upp. I en enkel bronskista på golvet finns enkla men värdefulla smycken. Andra föremål pryder väggarna. En fallucka vid ingången från hallen kan förpassa giriga eller otursförföljda skattsökare ned i en 7 meter djup grop med spetsade pålar i botten. RP måste lyckas med ett Svårt (-10) iakttagelseslag för att undvika de 1-5 "C" allvarliga stickskador som fällan ger.

Föremål i kistan:

- ◆ Ett +15 breddsvärd.
- ◆ Juveler och ädelstenar värda 100 gs.
- ◆ En +10 ringbrynja som inte ger något förflyttningssvårdrag.
- ◆ Mithrilring som ger +10 till bärarens FB.
- ◆ Örtkunskapens spö, som gör att man direkt kan känna igen och analysera helande örter.
- ◆ En +15 rustning av härdat läder.
- ◆ Fem +10 pilar.

4. Juvelernas och de magiska valvens rum. Den här mycket farliga kammaren ligger alldeles bortom Runornas

hall. Låset på dörren är Rutin (+30) att dyrka upp. Följande varning står skriven på dörren:

Den som uti salen bida,
skall mot övermakten strida.

När någon går in slår dörren igen bakom honom efter 12 ronder, eller två minuter. En äventyrare med god tidsuppfattning kan lyckas lämna rummet inom två minuter, och sedan gå in igen, om han är snabb nog. Det finns inget handtag på insidan av dörren och ingen annan utgång. När dörren har stängts börjar väggarna röra sig mot den fångade lycksökaren. Väggarna stannar och dörren öppnas om man reciterar versen som står på dörren. Väggarna ger alla fångna rollpersoner 1-5 "E" allvarliga krosskador. Väggarna går automatiskt tillbaka när de har åstadkommit de allvarliga skadorna. De stora, förgyllda valven i rummet innehåller billiga, falska juveler och magiska föremål (värt sammanlagt 10 ss) som har lagts hit för att locka bort lycksökare från Stora vapen- och skattkammaren längre fram.

5. Det falska ljusets rum. Det här rummet är en förförlig dödsfälla. Det är fyllt av ett magiskt, varmt gyllene sken. Härinne finns ingenting förutom det viljenedbrytande ljuset. Det är en uråldrig förbannelse och en 10:e nivås besvärjelse. Om man misslyckas med att motstå besvärjelsen, står man stilla och viljelös som en staty, oförmögen att göra någonting tills man blir utsläpad.

6. Bad. Bara ruiner återstår av den vackra bassängen.

7. Smedja. I den här smedjan ljuder förr klangen av metall mot metall. Nu är den tyst och kall.

8. Båtplats. Båtplatsen är översvämmande och rutten, man kan fortfarande nå den underjordiska flod som flyter runt kärntornets nedersta djup härifrån.

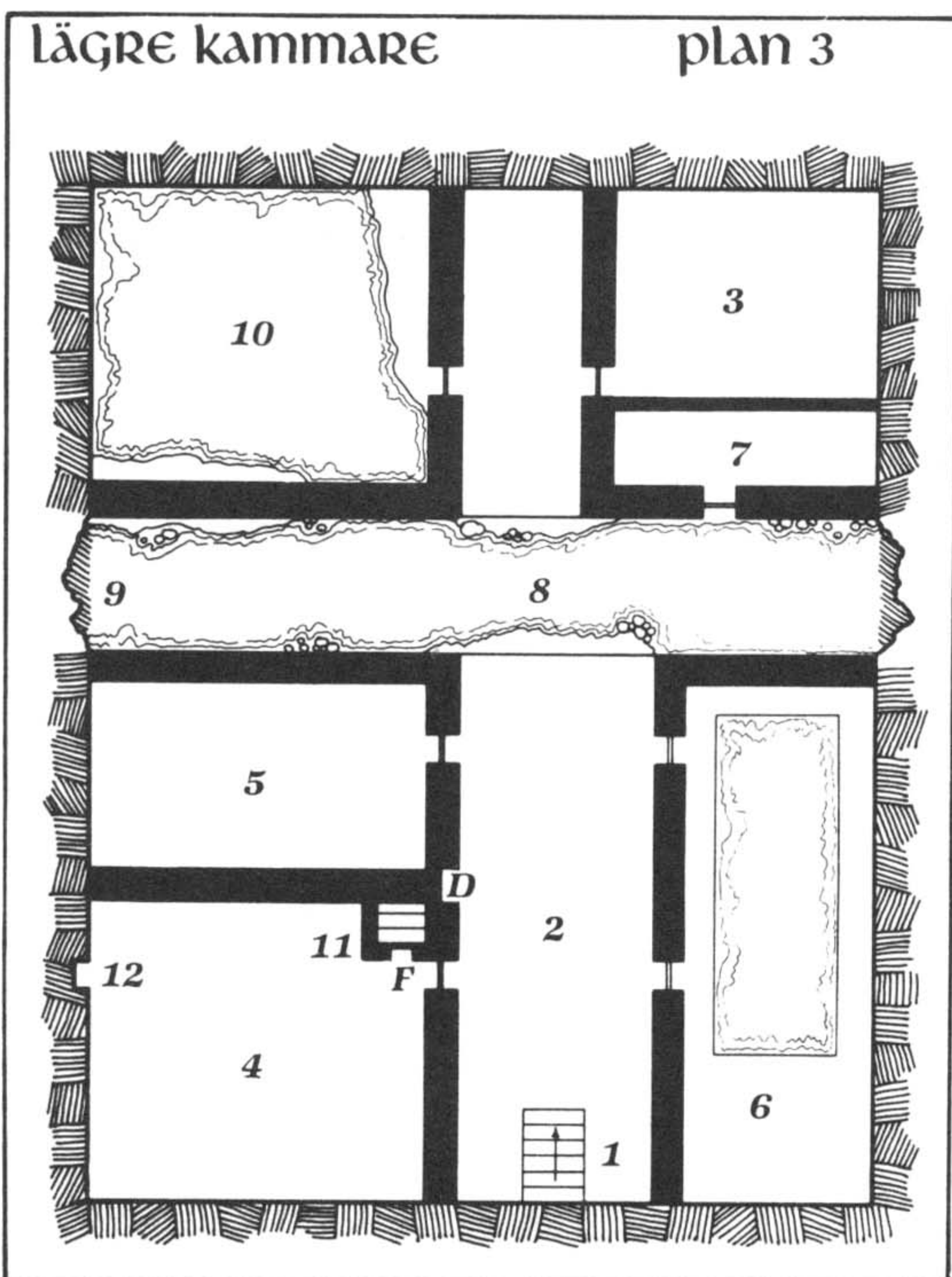
9. Lastkaj. Den här vattensjuka konstruktionen bjuder också en flyktväg för dem som vill pröva sin lycka på den slingrande, underjordiska floden som flyter förbi. Längre fram flyter floden samman med den å som flyter genom och förbi slottsmurarna. Strömmen gör det i bästa fall svårt och farligt att simma uppströms.

Mycket av kajen ligger nu under vatten. Båtarna som ligger här är ruttna och förvridna. Det finns precis tillräckligt mycket torrt virke på den övre delen av kajen för att man ska kunna bygga en flotte.

10. Runornas valv. Den här översvämmande kammaren innehåller både förbannade vapen och magiska föremål. Låset till rummet är Extremt svårt (-30) att dyrka upp. Magiska drycker som förvarades här har läckt ut i vattnet. Om man sväljer vattnet riskerar man minnesförlust eller förgiftning (RP tar 1T100 skadepoäng). Det är 10% risk att en person ska svälja vatten första gången han dyker. För varje ytterligare dykning ökar risken att få i sig det giftiga med 5%. Magiska föremål, mynt och juveler ligger spridda över den 4 meter djupa dammens botten.

Föremål på botten av dammen:

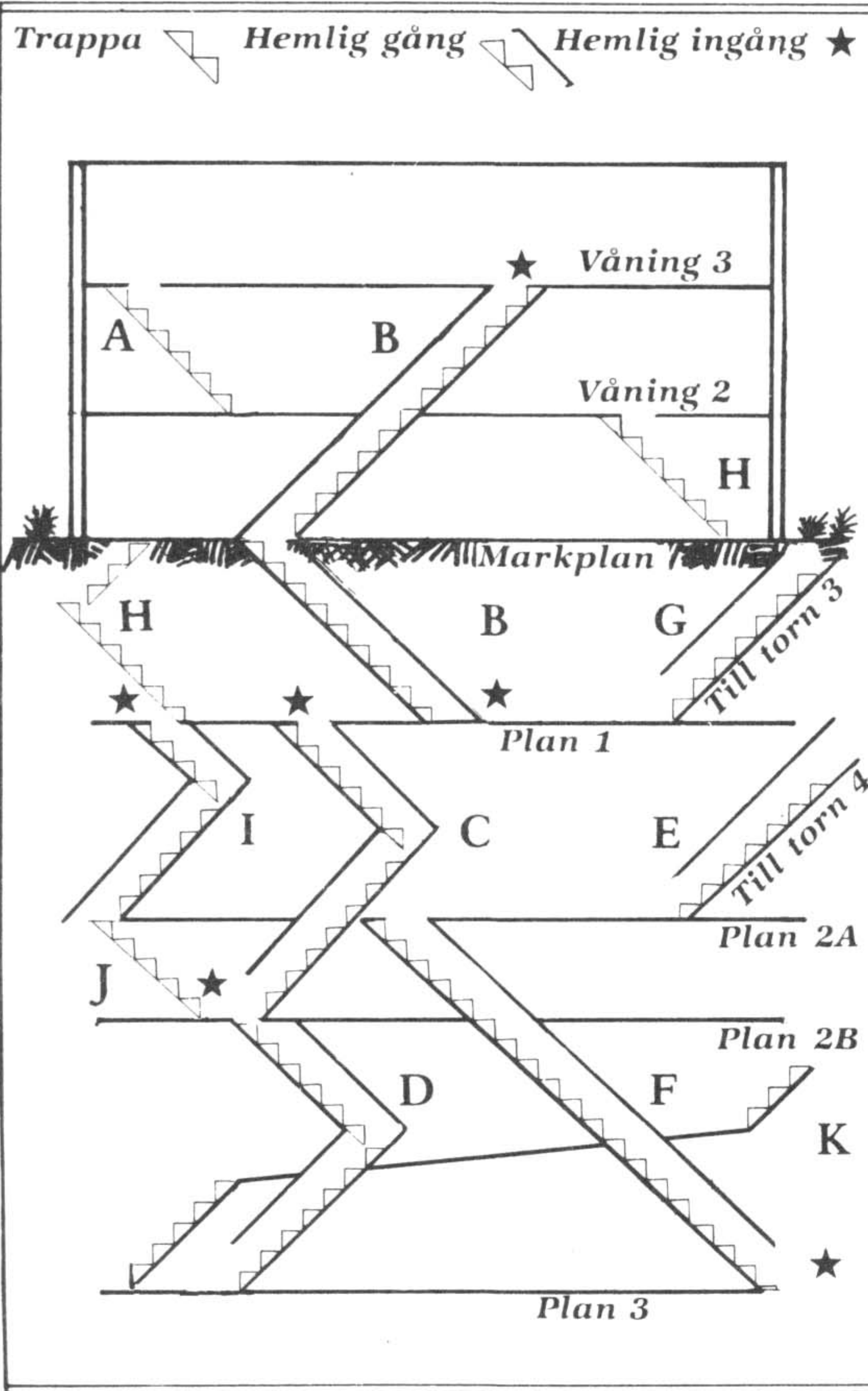
1. En stilig, lätt mantel som kan göra bäraren osynlig upp till



EXEMPEL PÅ SPELMILJÖ

- tre gånger per dygn.
2. Runornas bok, som ligger i en liten kista. Den magiker som studerar boken i två veckor lär sig listan Ljusets lag.
3. Två +10 magiska Vargmannasköldar. De gör att det första svärdsanfallet i varje 24-timmarsperiod mot bäraren misslyckas. För varje anfall efter det löper sköldbäraren 20% chans att förvandlas till en varg. Han förblir i varghamn i 10 minuter.
4. En båge med tio Kliande pilar. När de träffar en fiende måste han klia sig oavbrutet i tio minuter.
5. En Vänsökande ring som glöder när bäraren är inom 15 meter från en möjlig vän.
6. En osynlighetshalsduk (4:e nivån) som gör att bäraren kan försvinna. Halsduken kan bara användas en gång varje dag med normala begränsningar.
7. En magisk stav som kan tala om egenskaper hos och värdet av all metall inom en 3 meters radie. En ytterligare bonus ger bäraren +10 i försvar mot Elementarbesvärjelseanfall. Staven fungerar inte under vatten.
8. Ädelstenar, juveler och guldstycken till ett värde av 500 gs ligger strödda över botten. En äventyrare som är stadig på hand kan få upp 2-20 gs värde varje gång han dyker.
9. Guldstycken.
10. Guldstycken.

Anmärkning: Varje gång en rollperson dyker slår han



1T10 för att se vad han får upp. Om han slår 8, 9 eller 10 slår han 2T10 för att se hur många gs han får upp. Om han slår ett föremål som redan har blivit upplöskat får han upp 2T10 guldstycken.

11. Hemlig trappa. Trappan finns inne i Juvelernas och magiska valvens rum. Den leder upp till den underjordiska våningen 2-B. Det krävs ett Mycket svårt (-20) lakttagelse-slag för att hitta trappan.

12. Hemlig utgång. Ett 0,5x1 meter stort hål dolt i väggen leder ut till den underjordiska floden som omger kärntornets källarvåningar. En kort simtur nedströms leder till floden, med goda chanser att ta sig ut.

Det finns ingen lägre våning och inga fler skatter och fällor i det förfallna men dödliga Slottet i skogen, Herubar Gular. Stig in, om du törs, äventyrare. Må turen lysa upp din väg! (Och de bästa lyckönskningar till din änka/änkling och dina barn.)

10.5 TABELL FÖR SPELLEDARPERSONER

Den här tabellen är en sammanfattning av de viktigasta SLP och krigarna från äventyren i Trollskogen.

- Skadepoäng:** Sammanlagda antalet skadepoäng.
- Rustning:** Ingen = Ingen rustning. RB = Ringbrynja. HL = Härdat läder. ML = Mjukt läder. MR = Metallrustning.
- FB:** SLP:s försvarsbonus (med skölden inräknad, om det finns någon).
- AB Närstrid:** Anfallsbonusen för närstrid och de vapen som används. Förkortningar för vapnen står efter AB: ks = kortsvärd, bs = bredsvärd, kr = kroksabel, ts = tvåhands-svärd, sk = stridsklubba, hy = handyxa, sh = stridsham-mare, sy = stridsyxa, kl = klubba, st = stav, do = dolk, sp = spjut, rl = ryttarlans, ka = kastspjut, sv = stångvapen, sl =

slunga, sb = sammansatt båge, kb = kortbåge, lb = långbåge, ab = armborst, bo = bola, sn = sten.

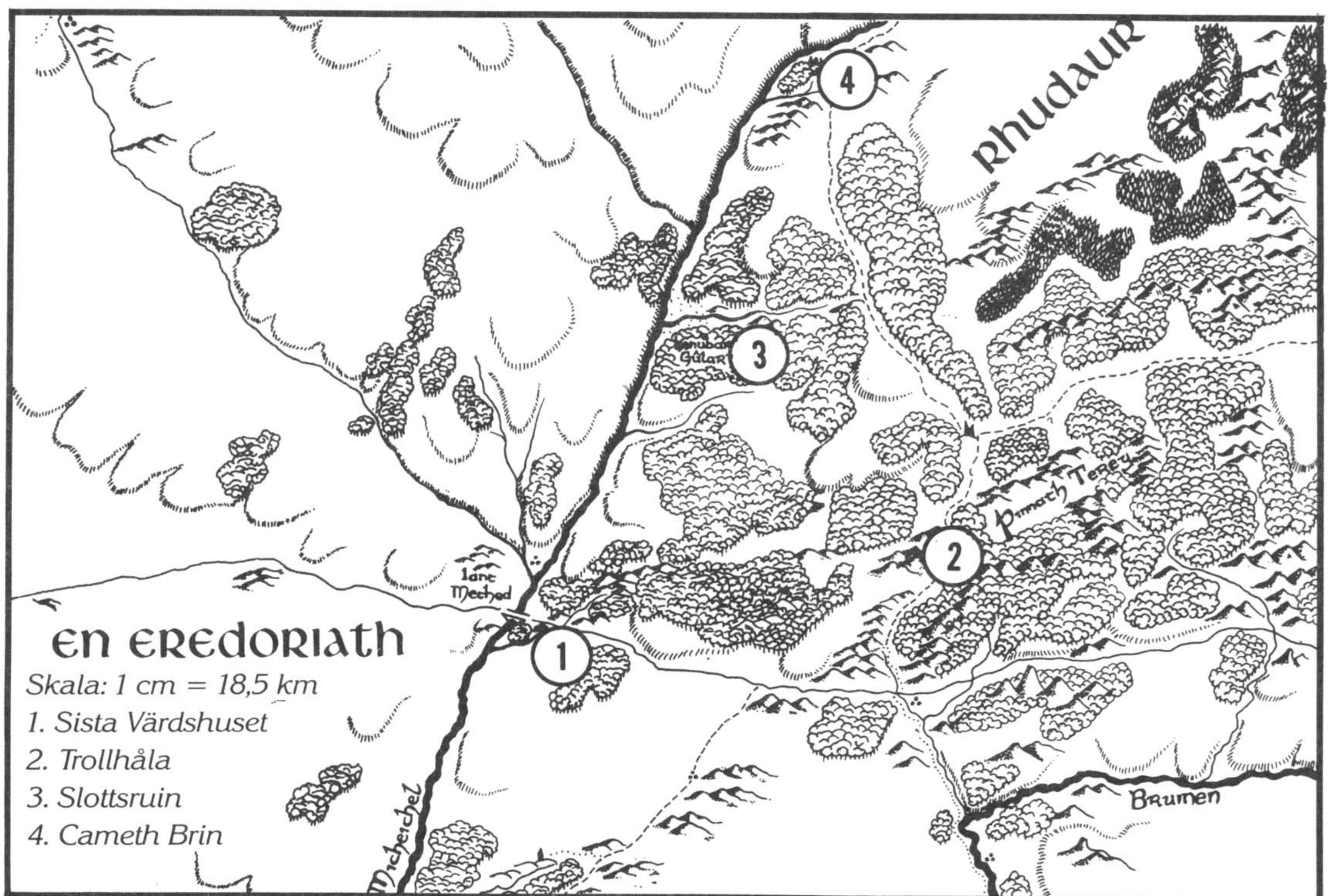
AB Projektil: Anfallsbonus med projektilvapen. Se ovan för vapenförkortningar.

Namn/Plats	Rang	Skadepoäng	Rustning	FB	Sköld	AB (närstrid)	AB (Projektiler)	Allmänna färdigheter	Tjuvfärdigheter
HERUBAR GULAR									
Ar-Gular (Turlin) ³	9	72	Ingen	55	Nej	45/do	35/sb	67	65
Thuk, orchkaptenen	5	95	RB	35	Ja	89/kr	77/sb	45	11
Golem ¹	15	190	MR	40	Nej	110/sk	—	—	—
SISTA VÄRDHUSET									
Rubb Grumm	3	66	Ingen	0	Nej	64/kl	55/lb	36	15
Bura Grumm	5	61	Ingen	5	Nej	45/st	40/kb	26	12
Leddor Grumm	4	56	Ingen	10	Nej	70/ks	60/sb	44	25
RESENÄRER									
Goldang	2	64	Ingen	10	Nej	46/sk	38/bo	27	28
Falen	2	56	Ingen	5	Nej	44/ks	32/ab	22	22
TROLLSKOGEN									
Man av bergsfolket	4	88	HL	10	Nej	52/sp	76/kb	27	38
Orch	3	79	RB	30	Ja	63/hy	40/kb	18	12
Stort troll (1)	12	134	HL	30	Nej	106/kl	108/sn ²	31	06
Vanligt troll (2)	10	112	HL	20	Nej	88/kl	90/sn ²	26	04
Ungt troll (1)	8	90	HL	20	Nej	70/kl	72/sn ²	21	03
Kvinnligt troll (1)	6	72	HL	20	Nej	56/kl	57/sn ²	17	02
Trollbarn (1)	1	35	HL	10	Nej	29/kl	40/sn ²	12	01
Stoor	3	48	Ingen	20	Nej	22/ks	38/kb	21	45

¹Påverkas inte av omtöckning eller skadepoäng.

²Avgör angrepp med sten som om de var angrepp med klubba.

³Spelledaren kan själv avgöra vilka besvärjelselistor Ar-Gular behärskar.



INDEX

R = Regelhäftet, M = Midgårdshäftet,
f = "och följande sida", ff = "och följande sidor".

Alv	M21	Haradrim	M29	rang	R19
Andebesvärjare	R16	Herubar Gular	M43	ras	R11, R23
Balrog	M14	Hober	M25f	språk	R13
Beorningar	M26f	Hummerbagge	M16	utrustning	R26
Besvärjelselistor	R41ff	Huorn	M16	utseende	R13
andebesvärjare	R55ff	lakttagelseslag	R35	Sindar	M22f
barder	R48ff	Jätte	M16	Sjukdomar	M8
förkortningar	R42	Jättespindel	M16	Skador	R36
trollkarlar	R46ff	Kraken	M16	Skogsalt	M21f
utbygdsjägare	R50ff	Krigare	R15	Skogsmän	M32
öppen flödesmagi	R52ff	Lossoth	M30	Spejare	R15
öppen jordmagi	R42ff	Läkning	R36f	Spelledarepersoner	M3f
Bibliografi	R60	Magi	R38ff, M6	Spelvärlden	M2ff
Bönder	M27	att lära sig	R39	befolkning	M3f
Crebain	M14	att kasta besvärjelser	R39	civiliserade områden	M2
Dorwindrim	M27f	flödesmagi	R39	utmark	M2
Drakar och Demoner	R58ff	jordmagi	R39	äventyrsplatser	M2f
Drake	M14	Magiska föremål	R40f	Stadsbor	M32
Dumbeldor	M15	Manövrar	R31ff	Strid	R28ff
Dunedain	M28	fasta	R32	anfall	R32ff
Dunlänningar	M29	rörliga	R31	besvärjelser	R30
Dvärgar	M24	Mearas	M16	förflyttning	R30
Dyvätte	M15	Mordorflugor	M17	ordningsföljd	R29
Ent	M15	Motståndsbonus	R20	samtidiga handlingar	R35
Erfarenhetspoäng	R17	Mumak	M17	springa	R30
Fastitocalon	M15	Människor	M26ff	Svarta numenriter	M32
Färdigheter	R12ff	Mörkerbest	M17	Troll	M36f
olika bonus	R19f	Nazgul	M17	Trollhålan	M41f
allmänna färdigheter	R13	Noldor	M23	Trollkarl	R16
andrahandsfärdigheter	R14	Olog-hai	M37	Tärningsslag	R9
besvärjelselistor	R14	Omodifierade tärningsslag	R33	Ulv	M18
förstahandsfärdigheter	R12	Orcher	M35	Umlu	M37
iakttagelseförmåga	R14	Ordlista	R7	Uruk-hai	M36
kroppsbyggnad	R14	Orienteringsslag	R35	Utbygdsjägare	R16
magiska färdigheter	R13	Pengar	M8	Vampyr	M18
nivåbonus	R12	Pirater	M31	Variager	M33
språk	R14	Religion	M7	Varulv	M18
stridsfärdigheter	R12	Rohirrim	M31	Woser	M34
tjuvfärdigheter	R13	Rollpersonen	R10ff	Väder	M8
Gast	M15	bakgrundsalternativ	R16, R24ff	Värdshuset	M39f
Gift	M8	egenskaper	R11, R23	Äventyr	M5ff, R10ff
Halvalver	M23f	egenskapsbonus	R11	Örn	M18
Halvorcher	M36	kultur	R11, R23	Österlänningar	M35
Halvtroll	M37	medhjälpare	M5		
Handel	M8	personlighet	R21		

Copyright © (1986) Tolkien Enterprises. "THE HOBBIT"® och "THE LORD OF THE RINGS"® är inregistrerade varumärken som tillhör Tolkien Enterprises, en avdelning under Elan Merchandising, Inc., USA. Samtliga rättigheter förbehållna.

